

CONCORRA
A CONSOLES, GAMES E MAIS de 50 PRÊMIOS!

Exclusivo
Tudo sobre o campeonato brasileiro de Mario Kart!

Nintendo® WORLD

Oficial Nintendo Selo de Qualidade
63
Novembro de 2003
R$ 6.50

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
A maior série de RPG estréia no Cube

Participe da promoção





Mario Party 5
A festa vai rolar com novos modos e minigames



Fire Emblem
O RPG que faltava no GBA

Banjo-Kazooie Grunty's Revenge
A última loucura da Rare

GameCube total!

MARIO KART DOUBLE DASH!!

E os jogos que você precisa jogar no final do ano

Tudo sobre Prince of Persia, Rogue Squadron 3, XIII, Turtles, Dragon Ball Z Budokai, O Senhor dos Anéis e muito mais!

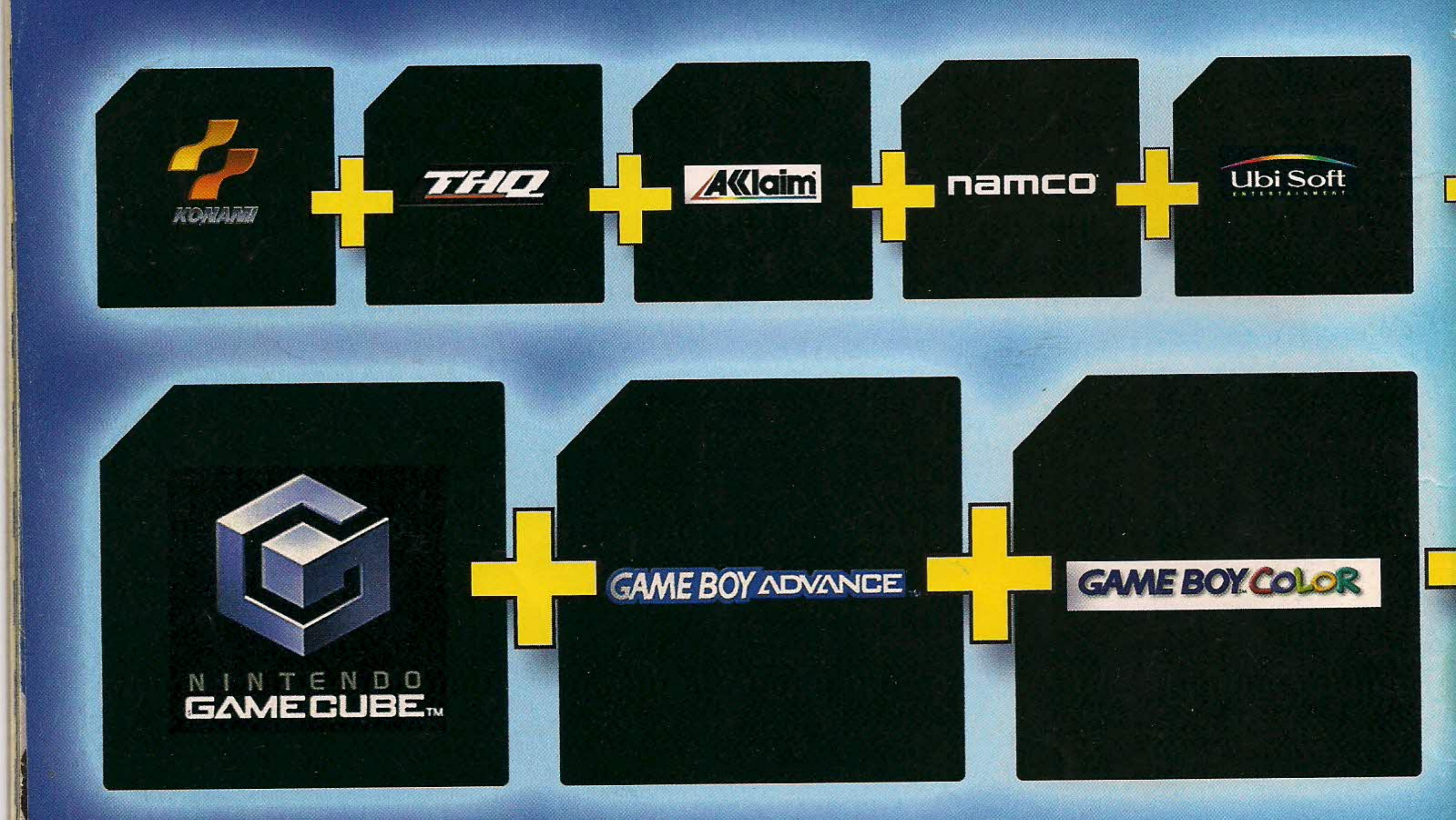
Agora com material exclusivo da NINTENDO POWER



Estratégias: Viewtiful Joe e Super Mario Advance 4

www.nintendoworld.com.br
www.gameworld.com.br

design: Ricardo Campos



Editorial



Não sei vocês, mas nós da **Nintendo World** estaremos jogando só **Mario Kart: Double Dash!!** nesse fim de ano. Vai encarar?

Mudando para melhor

Três meses são mais do que suficientes para saber se a nova **NW** está agradando. Desde a estréia do projeto, recebemos centenas de cartas e e-mails com todo tipo de manifestação. Muita gente adorou o espírito da revista, mais moderna, dinâmica e com a utilização do material da Nintendo Power. Mas é claro que não recebemos só palavras legais. Alguns disseram ter detestado a nova cara da **NW**. Houve quem reclamasse do sumiço de seções antigas. Outros criticaram o visual ou acharam as matérias da NP "fracas". E isso, e aquilo, etc. e etc.

De uma coisa vocês podem ter certeza: a equipe da **NW** lê todas as mensagens que chegam à redação. E apesar de não respondermos a todas, levamos em consideração cada crítica ou elogio recebidos. Os leitores atentos vão perceber que muitas mudanças já foram feitas nas últimas três edições. Para os saudosos pelas seções Gallery e Super Classics, inauguramos Admirável Mundo Nintendo, uma seção cheia de nostalgia e curiosidades para fã nenhum botar defeito. No Controle voltou, agora no site da **NW**. Os detonados ganharam mais páginas e serão mais freqüentes. A lista de jogos futuros está organizada por datas de lançamento. Os reviews estão mais completos e detalhados. Nesta edição, eles fazem parte de uma matéria gigante sobre os games obrigatórios neste final de ano, escolhidos pela equipe **NW**.

Há muita coisa a ser feita, mas estamos no caminho certo. Continue dando seu recado, que a gente promete fazer a nossa parte. Um abraço e até o mês que vem!

Pablo Miyazawa
pablo@conradeditora.com.br

LISTÃO

Índice



The Lord of the Rings: The Return of the King
pág. 48



XIII
pág. 50



Nosso critério de avaliação

Todos os Reviews da **Nintendo World** vêm com uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Jogos realmente bons receberão os troféus **NW**, indicando games que você precisa mesmo ter em sua coleção. Pode confiar!



de 8,0 a 8,9

de 9,0 a 9,9



10



CONSELHO EXECUTIVO
Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

REDAÇÃO
Diretora de Redação Noelly Russo
Editor Executivo Renato Viliegas



Editor Pablo Miyazawa
Editor Assistente Eric Araki
Designers Ana Franco, Kelven Frank, Robson Teixeira
Revisora Andréa Aguiar

COLABORADORES
Eduardo Trivella, Fabio Santana, JP Nogueira, Juliana Fernandes, Marcel R. Goto, Mateus Reis, Nicolas Tavares, Renato Siqueira, Ronny Marinoto (textos); Elisabeth Nagahama, Homero Letonai (arte), Ana Lúcia dos Santos (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens Ednilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Ed Wilson Dias, Alessandra Vieira

WEB
Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade Luciana Eschiapati **Executivo de Contas** Rafael Ferreira **Assistente Comercial** Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Gerente de Vendas Diretas Chris Perucchi **Gerente de Vendas em Bancas** Ana Paula Gonçalves **Gerente de Circulação** Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Gerente de Produto Dirceu Darin
Coordenadora de Marketing Vanessa Serra
Analista de Novos Projetos Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedroso Leite **Gerente Financeira** Solange Reis **Analista de Recursos Humanos** Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon e Artur Augusto Martins

Nintendo World
Edição 63, novembro de 2003, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Janaína Carvalho e Felipe Rasoilo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (11) 3346-6082 Fax: (11) 3346-6078 atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
atendimento@conradeditora.com.br

Impressão: Plural
ANER Distribuição DINAP


quem é você?
O céu é o limite em Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3. Há roupas de Tanooki, flores de fogo e, se isso não for suficiente, cada cartucho vem com 2 cards para o seu e-Reader. Um card de item e um card de fase. Pule no seu ainda hoje!
SUPER MARIO ADVANCE 4
SUPER MARIO BROS. 3
e-reader
GAME BOY ADVANCE SP
© 1983 – 2003 Nintendo. ™, ® e o logotipo Game Boy Advance são marcas registradas da Nintendo. © 2003 Nintendo. www.supermarioadvance.com
"Dot Code Technology" é licenciada pela Olympus Optical Co. LTD.

N-mail

A partir desta edição, começamos uma nova seção no N-mail: "Idéia Bizarra". Você tem alguma sugestão bem esquisita para um novo game, console ou personagem? Escreva e mande para cá. As idéias mais estranhas, cretinas e sem noção serão publicadas aqui. De cara, escolhemos uma bem absurda para a

Para brasileiro ver

Gostaria de esclarecer uma dúvida: sei que a Gradiente não representa mais a Nintendo aqui no Brasil, mas gostaria de saber onde encontrar um Cube da Gradiente, pois vejo só o GC norte-americano à venda. Existe alguma outra versão do GameCube em português (além daquela da Gradiente)?

Claudio Emanuel Maxanime
Fortaleza/CE

Somente a Gradiente produziu uma versão em português do GameCube e os estoques desse produto estão quase acabando. Tente em grandes magazines que não são especializados apenas em produtos eletrônicos!

Eu, robô...

A **NW** é a melhor revista de videogames do Brasil e tem tudo para continuar assim. Mas apesar de todos os elogios, escrevo para fazer uma crítica. Depois que vi a edição 60, constatei que a revista está muito americanizada. As páginas estão muito "metálicas" e os textos parecem que foram escritos por robôs.
As reportagens perderam aquele carisma brasileiro e se transformaram em textos frios e curtos. Até o sistema de notas foi alterado. Isso frustra bastante, pois eram aqueles critérios que faziam a diferença na hora de comprar jogos que tivessem a mesma nota.
Peço que voltem a escrever com todo aquele jeito irreverente que fez a **NW** ser o que é hoje.

Felipe Chavez
Salvador/BA

Carisma é nosso nome do meio. Pode nos chamar de Nintendo Carisma World. O que estamos tentando fazer é dar uma outra cara à revista, para não ficarmos nos repetindo eternamente. Isso é muito chato... Uma das mudanças que realmente tivemos que fazer foi encurtar alguns textos, pois os games estão sendo lançados com rapidez e quantidade absurdas, e temos que arrumar espaço para falar de todos eles. Continue opinando para nos ajudar a fazer uma NW **melhor ainda!**

Carta do mês

A indústria está indo de vento em popa. Todo mundo está feliz com seus GameCubes e GBAs, jogando desvairadamente qualquer jogo que aparecer. Parece que só eu não estou muito contente.
O problema são os jogos que são lançados. Não as contínuas seqüências que todo mundo quer e pede (inclusive eu), mas os inúmeros remakes que estão aparecendo, principalmente no GBA.
Remixar não é pecado, especialmente se for aquele clássico que nos fez sentir grandes emoções. Mas já está virando apelação. A idéia de relançar os jogos antigos do Mario em coletâneas foi uma ótima, porém, parece que todo mundo quer ir no embalo em vez de criar algo novo, mesmo que sejam seqüências.
Claro que os consoles não deixaram de receber inovações. **Boktai, The Wind Waker, Golden Sun** e **Viewtiful Joe** não me deixam mentir. Até mesmo **Donkey Kong**, um título superconservador, me surpreendeu quando soube de seu futuro jogo, **Donkey Konga**. E olha que **Donkey Kong Country** ganhou remakes até dizer chega. Se um dia isso mudar, serei completamente feliz.

Victor Martz Venâncio da Silva
Via e-mail

Diz-se que "em televisão nada se cria, tudo se copia". Ainda bem que nos games a história é um pouco diferente. Não vai ter jeito de escapar de aproveitadores que copiam uma boa idéia, mas pelo menos essas boas idéias surgem a todo instante. E se há games que nos deixam com vontade de enfiar o dedo na garganta de tão descaradamente "chupados", há também vários motivos para agradecer a pessoas como Hideo Kojima, Jordan Mechner, Shigeru Miyamoto e vários outros. Já está com as mãos preparadas para batucar ao som de Donkey Konga**?**

Pidão

1) Haverá alguma versão de **Halo** para o GC?
2) Por que vocês não fazem uma edição especial só com Top Secret e Estratégia?
3) Vocês poderiam publicar mais matérias sobre os futuros games do Cubo, como **Mario Kart: Double Dash!!, TMNT, Final Fantasy: Crystal Chronicles** e **Pokemón Colosseum**?

Felipe Skinner
Niterói/RJ

1. Só se o Bill Gates escorregar no banheiro e bater a cabeça na privada. Ou então rolar muuuita grana na parada.
2. Sugestão anotada.
3. Você não está lendo a NW **com a devida atenção... já olhou bem esta edição?**

Algo errado?

Tentei entrar no site da Nintendo no Brasil, mas fui redirecionado para o site da **Nintendo World**! Façam algo para corrigir isso.

Mauro Furlan
Via e-mail

Há um velho provérbio mandarim que diz: "Se não está quebrado, não conserte". Por que você acha que devemos corrigir algo que é para ser assim mesmo? A Nintendo não opera mais oficialmente no Brasil. Sobramos nós!

A chave do problema

Estive no Japão e comprei quatro games para GameCube. Quando liguei o console, surgiu uma mensagem que dizia que o disco não podia ser lido. Descobri que jogos japoneses não são compatíveis com o GameCube ocidental. Me disseram que é preciso comprar uma chave para mudar o sistema do videogame, mas não a encontrei em nenhum lugar!
Por favor, me ajudem!

Roy (FireEmblem)
Florianópolis/SC

Na verdade, não há uma chave, mas um mecanismo que deve ser instalado em su cubo. Na sua cidade, não existe nenhuma loja especializada em videogames, caro amigo manezinho? Em caso negativo, procure a ajuda de nossos anunciantes ou locadoras especializadas.

estréia. Quem sabe a sua não aparece aqui na próxima edição? Não esqueça de mandar seus dados completos (nome, endereço e idade). Use o e-mail **redacao@nintendoworld.com.br**.

Ou escreva para:
Revista Nintendo World - Seção N-Mail
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação
CEP: 01539-020 - São Paulo/SP

Off Topic

Alguns leitores notaram que a edição 61 da NW saiu com um errinho na capa: está escrito "Agosto", quando deveria ter saído "Setembro". Agradecemos a todos que escreveram para nos alertar!

Ah, poetinha?

Comprei **Final Fantasy Tactics Advance** e amei o jogo! Até fiz uma poesia a respeito:

"Fantasia Final"
Abram todos os ouvidos
Não quero ouvir ruídos
Pois uma história
vou lhes contar
De amizade e rancor
De confiança e traição
De sonhos e ilusão
Sem delongas vamos então
Era um dia como
outro qualquer
Na cidade de St. Ivalice,
de um mundo sequer
Os carros deslizavam
no gelo
As crianças nada tinham
a temê-lo
Três amigos se
encontraram
E a história de um livro
ancestral...(etc.)

Albano, o Necromante
Joinville/SC

Eu não sou poeta
Tampouco um triatleta
Então não me meto
a fazer versos
Pois os resultados
seriam adversos
Você também não é
nenhum Drummond
Suas rimas são
azedas como limon
Volte a seu Final Fantasy
Antes que a poesia (ruim)
em você avance.

N-Web

A seção No Controle voltou... na internet. A partir deste mês, a coluna assinada pelo editor Pablo Miyazawa reestréia no site da Nintendo World. **Além de textos atualizados mensalmente, você poderá conferir todos os textos antigos, publicados de outubro de 2001 a julho de 2003.**

Mulheres apaixonadas

Vocês ainda têm os exemplares da **NW** do número 1 ao 41 para vender? É que minha namorada veio aqui em casa e retalhou as minhas revistas... entrei em profundo desespero!

Wallace Pereira Alves
Campo Grande/RJ

Vá se acostumando, Wallace. As mulheres adoram despedaçar, pulverizar e retalhar tudo aquilo de que gostamos. Mas não precisa se desesperar! Ligue para o telefone que está na página 4 e peça os números atrasados que foram apaixonadamente picotados de sua coleção. E esconda a tesoura na próxima vez que ela for à sua casa!

Sua carta em números

Como vocês conseguem colocar tanta informação praticamente no mesmo número de páginas? Desta vez, demorei muito mais tempo que o normal para ler completamente a minha revista preferida! Parabéns pelo trabalho e criatividade de toda a equipe. Só houve um defeito: cadê o pequeno, porém divertido, espaço reservado para "Suas cartas em números"?

Ricardo Brandão
Via e-mail

Cinco anos de NW. **Mais de 70 edições contando com os especiais. Três mudanças significativas no visual da revista. Mais de 500 mil exemplares vendidos. 7.254 dores de cabeça em dias (e noites e madrugadas) de fechamento. Milhares de leitores satisfeitos. Um número mínimo de leitores insatisfeitos. Tá bom para você esse pequeno flashback?**

Será?

Será que os personagens de **Pikmin 2**, Olimar e Loojie, não seriam derivados de Mario e Luigi? Vejam só: O-L-I-M-A-R, M-A-R-I-O, L-O-O-J-I-E, L-U-I-G-I. Estranho não? Ainda mais, o Loojie é coincidentemente mais alto que Olimar, assim como Luigi é mais alto que Mario... Vale lembrar que o criador é o mesmo: Shigeru Miyamoto! Será que em seus jogos há mais elementos que se interligam? Abraços "nintendados" para os trabalhadores suados da **Nintendo World**!

Kyle McShells
(nintendista surdo)
Via e-mail

A gente sua, mas usa desodorante Axe, tá legal! A mulherada adora! Mudando de assunto, essa, não é a única "brincadeirinha" nos jogos Nintendo. Se você for um cara observador, vai encontrar muitas mais. Escreva para nós contando o resultado do seu garimpo.

Ainda sobre esse assunto...

Sei que vocês não são nenhum guia do vestibulando, mas me respondam: se eu quiser desenvolver games, que curso devo fazer?

Rômulo Baldim
Via e-mail

Que tal algo ligado às ciências da computação. Ciências exatas também ajudam bastante, como Matemática e Física. E existem vários cursos ligados à área de "fazer games" no Brasil. A Universidade Anhembi-Morumbi oferece alguns cursos nessa linha.

De novo essa história?

Cá estou folheando novamente todas as **NW**s que possuo e percebo algo repetitivo na **NW**: como o Estado de São Paulo é grande! Prova disso é o número de cartas que vocês publicam todo mês: de cada dez, sete são de São Paulo, uma de outro Estado do Sudeste e o resto do Sul. E tudo por conta do preconceito que vocês têm em relação aos outros Estados. Por que logo nós, árduos trabalhadores que pagamos impostos, cegos pela opressão desse capitalismo selvagem, que não permite que todos tenham o direito de opinar e criticar em uma revista que se autodenomina "para todo o território brasileiro"? Se por acaso vocês publicarem meu e-mail, agradeço e os parabenizo pela quantidade de informações que conseguem transmitir pela Nintendo. E deixo minha marca: a esperança venceu o preconceito!

Valdir Soares de Andrade Filho
Manaus/AM

Você está viajando, meu filho. Aliás, viajou para bem longe: Manaus. Cara, não tem nenhum preconceito, a gente simplesmente recebe poucas cartas de outros Estados. Isso é mais do que natural, pois em outros Estados vendemos menos revistas do que em São Paulo. É tudo uma questão de razão e proporção, certo?

Idéia bizarra

Eu e meus amigos da escola pensamos o seguinte: já que vocês estão juntos com a Capcom, por que não se juntam com a Sony e a Sega e desenvolvem um console? Já pensamos até no nome: X-Game! Imaginem o sucesso!

Allan Guimarães de Lelis
Via e-mail

Por que não incluir também o McDonald's nessa joint-venture? Aí, a gente pode desenvolver o X-Game Bacon Salada. O ruim vai ser tirar a gordura dos controles...

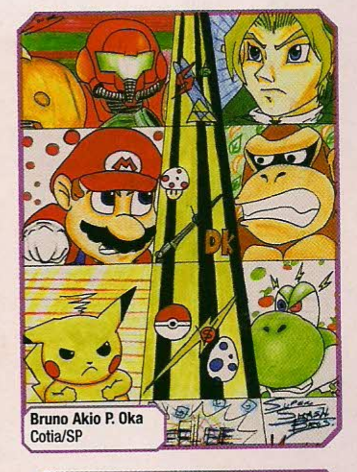
Hot Paint

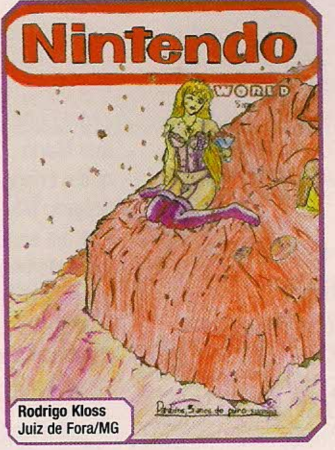
Regulamento

Para participar da seção Hot Paint, mande seu desenho para: **Revista Nintendo World Hot Paint**
R. Simão Dias da Fonseca, 93, CEP: 01539-020, São Paulo/SP
Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, sua idade, seu endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

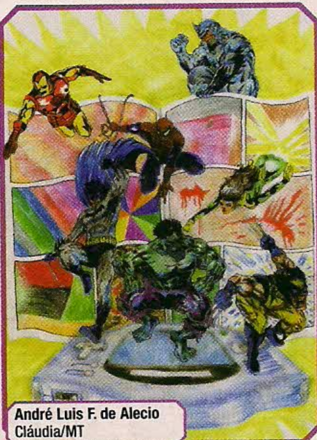
Vencedor

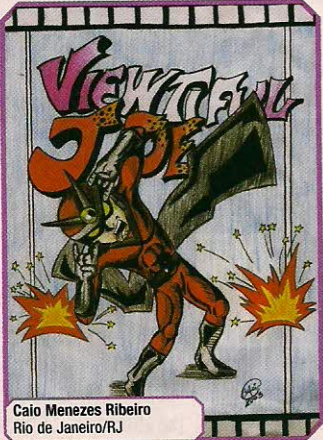

Rafael Soares da Silva
Adamantina/SP


Bruno Akio P. Oka
Cotia/SP



Rodrigo Kloss
Juiz de Fora/MG


André Luis F. de Alecio
Cláudia/MT


Caio Menezes Ribeiro
Rio de Janeiro/RJ


Adiel de Souza Ribeiro
Mauá/SP

FALE COM A NINTENDO WORLD!

Você tem muitos canais para se comunicar com a gente. Fique esperto e ligue para o lugar certo!

REDAÇÃO
Envie comentários, sugestões ou críticas para redação@nintendoworld.com.br ou para o seguinte endereço:

Revista Nintendo World
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo/SP
CEP 01539-020
Fax: (011) 3346-6078

PARA ANUNCIAR
Para anunciar na Nintendo World entre em contato com publicidade@conradeditora.com.br ou ligue para (11) 3346-6075 e fale com Krisley. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

PROJETOS ESPECIAIS
A Nintendo World é o canal direto de comunicação com os fãs de Nintendo no Brasil. Fale com esse público de forma diferenciada, através de informes publicitários ou temáticos especiais.
Entre em contato através do e-mail publicidade@conradeditora.com.br ou ligue para (11) 3346-6075. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR:
Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3346-6082, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail atendimento@conradeditora.com.br, ou envie um fax: (11) 3346-6078.

NÚMEROS ANTERIORES
Solicite ao jornaleiro ou contate o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor. Será cobrado o valor de capa da edição solicitada, mais o frete de envio (caso o valor não alcance o valor mínimo estabelecido em nossa política de frete gratuito).

ASSINATURAS
Assine a Nintendo World e desfrute da tranqüilidade de receber seu exemplar em casa.
Fone: (11) 3237-3216, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30.
E-mail: assinaturas@conradeditora.com.br

OUTROS PRODUTOS
Para comprar revistas, mangás e livros direto da Conrad Editora, acesse www.lojaconrad.com.br.

ACESSE O SITE DA NINTENDO WORLD
www.nintendoworld.com.br

quem é você?

A corrida começou em Mario Kart: Double Dash!! Agora com dois personagens por kart – um pilota e o outro atira coisas. Alterne entre eles para dobrar o massacre. Apenas para Nintendo GameCube

MARIO KART Double Dash!!

Vai começar o torneio mundial de Quadribol no GameCube!



O Brasil tem duas vagas na final do campeonato na terra de Harry Potter

O final do ano já tem dono, e ele é Harry Potter. Não tem filme novo, mas tem o quinto livro, **Harry Potter e a Ordem da Fênix**, que chega às livrarias em dezembro. E o novo game de quadribol do bruxo, **Harry Potter Quidditch World Cup** está chegando a todas as plataformas, inclusive GBA e GameCube. Para promover o lançamento, a Electronic Arts está organizando um campeonato de **Quidditch World Cup** para GameCube com jogadores de diversas partes do mundo. É claro que estamos incluídos nessa! Dois jogadores brasileiros serão selecionados para representar o Brasil no torneio, que acontecerá em Londres, no dia 20 de dezembro.

Nossos dois representantes serão escolhidos em um minicampeonato que vai rolar em São Paulo, no dia 29 de novembro, na rede de Lan Houses, Monkey. Dezesseis jogadores se enfrentarão na versão para PC de **Quidditch World Cup**.

Cada um dos dois vencedores ganhará uma viagem com acompanhante para jogar a finalíssima em Londres, além de games e DVDs da Warner.

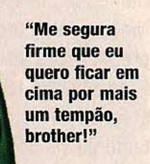
E quem lê a **NW** também participa! Até o dia 20 de novembro, estamos selecionando dois assinantes que tenham entre 8 e 14 anos para participar da final brasileira. Entre em nosso site (www.nintendoworld.com.br), leia o regulamento e boa sorte! Quem sabe você não veste a camisa do Brasil nessa disputa mundial?



No topo do mundo

Nintendo é a primeira em vendas entre as 10 maiores produtoras japonesas

A partir do final de setembro, as empresas de games se preparam para as vendas de Natal. É nessa época que acontece a Tokyo Game Show e as gigantes fecham seus balanços da metade do ano fiscal. Foi nessa contagem de vendas que a Nintendo conquistou o primeiro lugar no ranking das dez empresas que mais venderam games na primeira metade do ano. A Big N alcançou o topo depois de vender mais de três milhões de jogos, o que representa quase 15% de todas as vendas do período (isso sem contar com as de **Pokémon**).
Os games dos monstrinhos venderam quase 900 mil cópias, isso coloca a franquia na oitava posição, representando 4,2% das vendas totais. É praticamente a mesma vendagem total de gigantes como Capcom e Banpresto. Confira os números abaixo:



"Me segura firme que eu quero ficar em cima por mais um tempão, brother!"

	Produtora	Nº de games vendidos	Parcela do mercado
1	Nintendo*	3.123.878	14,9%
2	Konami	2.911.932	13,9%
3	Square Enix	1.945.617	9,3%
4	Namco	1.373.736	6,5%
5	Bandai	1.328.391	6,3%
6	Sega	1.261.348	6,0%
7	Capcom	977.881	4,7%
8	Pokémon**	884.836	4,2%
9	Banpresto	822.326	3,9%
10	Koei	772.180	3,7%
	Outras	5.599.239	26,7%
Total		21.001.364	100%

* Sem contar games Pokémon
** Fabricados pela Nintendo

20 anos de FAMICOM

Nintendinho ganha exposição em museu de Tóquio

O ano de 2003 marca o 20º aniversário do Famicom (Family Computer), a versão japonesa do nosso Nintendinho 8-bit.
Os valores relacionados ao primeiro console caseiro da Big N são astronômicos: mais de 15 milhões de unidades e dez vezes esse número em cartuchos.
Para comemorar a data, a Nintendo japonesa vai organizar uma exposição de gala para o console. Entre os dias 4 de dezembro e 8 de fevereiro de 2004, a história do Famicom será exibida no Tokyo Metropolitan Museum of Photography, um dos mais conceituados museus do Japão. A exposição Level X irá mostrar tudo o que estiver relacionado à máquina: as versões, os projetos, os acessórios e os maiores sucessos. Merece ou não uma visita?





Pode falar, nem parece um videogame...

N BITS

• Os primeiros frutos da campanha de marketing da Nintendo of America começam a aparecer. Já na primeira semana de outubro, as vendas do GameCube superaram em 20% as vendas do PlayStation 2 e em mais de 145% as do Xbox, da Microsoft. A previsão é que esses números cresçam ainda mais com a chegada do Natal e de títulos de peso, como **Mario Kart Double Dash**!!
• **Baten Kaitos** já é um dos jogos mais esperados pelos amantes de RPG. Como se isso não bastasse, a Namco anunciou, recentemente, que o game trará ainda uma ótima surpresa para os veteranos. O game **The Tower of Druaga** estará inteiro no disquinho de **Baten Kaitos**. Para quem não sabe, **ToD** foi o game lançado para Arcade que deu origem à série **Tales of,** o primeiro RPG/Ação da empresa.

CUBE mais barato NA EUROPA

Queda de preços também pode chegar ao Brasil

Com a iniciativa da Nintendo de conquistar o mercado no final do ano, o preço do GameCube despencou de vez. No Reino Unido, a redução fez efeito. Segundo a Nintendo da Europa, as vendas do 128-bit subiram em mais de 400% desde que o preço baixou para 79,99 libras (cerca de R$ 400) na primeira semana de outubro. Esse sucesso foi também pelo lançamento de **Soul Calibur 2** no Velho Mundo. E eis que você nos pergunta: e o Brasil? Segundo a Motta International, representante de vendas da Nintendo of America no Brasil, os importadores já estão comprando os consoles por preços mais baixos. Entretanto, é possível que o mercado só sinta essa redução no período próximo ao Natal. Prepare as economias!



• Outra da Namco: o game de corrida que promete arrasar no Cube, **R: Racing Revolution**, trará como bônus um disco com o game **Pac-Man Vs**. Este game foi apresentado na E3 e destacava as capacidades Multiplayer do console. Ele coloca um jogador no GBA (no papel de Pac-Man) e os outros três como fantasmas caçadores na tela do Cube.

• A Majesco anunciou o lançamento de **Bomberman Jetters** para Cube e GBA no mercado norte-americano. A mais nova versão do sucesso da Hudson traz Bomberman às voltas com um meteoro gigante que vaga em direção ao planeta Bomber. Segundo a empresa, a idéia é investir pesado, divulgando o Multiplayer e o modo de conectividade entre os dois consoles. O preço é o maior atrativo: US$ 19,99 (cerca de R$60).

• O WaveBird, o joystick sem fio do GameCube, alcançou a marca de um milhão de unidades vendidas. Para comemorar o fato, a Nintendo planeja lançar no dia 17 de novembro, uma versão Platinum do controle. O preço sugerido pela empresa é US$ 35 (cerca de R$ 100).

Mario Kart no Brasil!

Compre o game e participe do campeonato da Nintendo

Você acha que **Mario Kart Double Dash!!** é o presente de Natal perfeito? Pois é, nós também pensamos isso! E agora você tem uma razão especial para comprar o game assim que chegar às lojas, a partir da segunda quinzena de novembro. Quem adquirir o **MKDD**!! em algumas lojas brasileiras poderá participar de um torneio de **Mario Kart Double Dash**!! organizado pela própria Nintendo of America. Saiba mais sobre as regras e as lojas participantes na quarta capa desta edição. Não dá para não participar!

Nos Estados Unidos, o game virá acompanhado de um DVD-bônus, exclusivo para quem reservou o jogo até o dia 15 de novembro. O disquinho extra trará uma série de demos jogáveis, como **Sonic Heroes**, **Mario Party 5** e **Teenage Mutant Ninja Turtles**, além de vídeos de futuros lançamentos como **Pokémon Colosseum**, **Final Fantasy: Crystal Chronicles** e **Harry Potter Quiddich World Cup**. Mas o destaque maior é o conteúdo exclusivo para **Fire Emblem** (GBA). Se você tiver um Cabo Link GC-GBA, poderá transferir para o seu cartuchinho diversos elementos, como armas extras, habilidades, missões e músicas.

O retorno triunfal de Link

Edição especial traz overdose de Zelda no Cube

Este foi o ano de ouro de Link. Ele virou personagem secreto em **Soul Calibur 2**, brilhou em **The Wind Waker**, estrelou a novidade em **The Four Swords** e ainda deu uma palhinha no remake de **Ocarina of Time**. Para terminar com chave de ouro essa maratona de **The Legend of Zelda**, a Nintendo anunciou um pacote especial para os fãs do Hylian.

Neste Natal, a Nintendo lançará no mercado americano o **GameCube - The Legend of Zelda Collectior's Edition**. O pacote trará um GameCube Platinum (com o símbolo da Triforce gravado na tampa) e os remakes de quatro clássicos da série: **The Legend of Zelda, Zelda II: The Adventure of Link, The Legend of Zelda: Ocarina of Time** e **The Legend of Zelda: Majora's Mask**. Os jogos terão gráficos melhorados e músicas remixadas, além de diversos extras, como mapas exclusivos e itens inéditos em cada uma das versões. O pacote deve trazer ainda uma versão demo jogável de **The Legend of Zelda: The Wind Waker**. Fãs, fiquem de olho!



Acima, a primeira imagem divulgada da edição especial. Será que um dia chegará ao Brasil?

Admirável mundo Nintendo

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil

Por Fabio Santana

Galeria dos personagens estúpidos

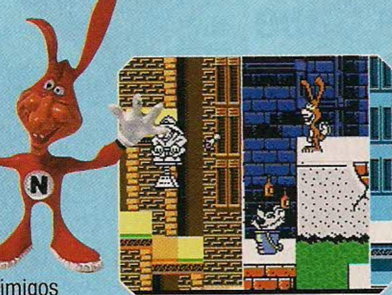
Com tantos jogos no mercado não é difícil encontrar personagens idiotas. Não é desses que vamos falar, mas dos que são totalmente inúteis. Começamos com...

Noid

O herói de **Yo! Noid** (para NES, de 1990) era a mascote da rede americana de pizzarias Domino. É claro que um game baseado nas aventuras do símbolo de um restaurante não poderia dar certo. Mas este exagerou.

O protagonista, um cara vestido de coelho, tinha que enfrentar a gangue de seu rival, Mr. Green. Suas armas eram um ioiô, um pula-pula e um skate. Seus inimigos eram bizarros, como o bombeiro com pula-pula, um aspirante a Elvis e um rato malabarista dentro de um balde. Absurdo? Espere só até ver a engenhosidade do Concurso dos Comedores de Pizza, uma disputa na qual Noid enfrenta um clone para ver quem come mais redondas.

E como a Capcom pôde lançar uma aberração dessas? Criado no Japão, o game se chamava **Kamen no Ninja Hanamaru** e trazia como herói um garoto mascarado. Alguém teve a idéia de vender o game para a Domino Pizza e colocar esse "yo! nóia" como o herói. O resto é história.





Você sabia disso?

É claro que não!



O Mario do seriado **Super Mario Bros. Super Show** era interpretado por um empresário e ex-lutador de luta livre!

O feioso era o capitão Lou Albano, uma lenda dos ringues, que começou na WWF nos anos 50 e virou empresário nos anos 70. O programa de Mario foi ao ar a partir de setembro de 1989 e pôde ser "apreciado" pelas crianças brasileiras (**Xou da Xuxa**).

A atração abria e fechava com os atores interpretando os encanadores Mario e Luigi em histórias que tinham como cenário Nova York. Já o desenho, baseado no mundo de **SMB2**, se não salvava o programa, pelo menos não era tão constrangedor.

Há 5 anos, na NW...



Turok: Seeds of Evil foi a capa de nossa edição 3 (novembro de 1998).

Enquanto o mundo aguardava o lançamento de **Zelda: Ocarina of Time** e o primeiro portátil colorido da Nintendo, nossos leitores se descabelavam para bater o recorde no escorregador da Princesa em **Mario 64,** no Primeiro Desafio **NW**. Bons tempos aqueles...

Qual é o game?



Você acha que manja tudo de games? Prove! Adivinhe em qual jogo aparece esta cena inusitada e envie um e-mail para redacao@nintendoworld.com.br. Escreva no assunto a frase "Foto misteriosa". As três primeiras mensagens com a resposta certa, ganharão um brinde exclusivo.

N-versariantes de novembro

Este mês está repleto de aniversariantes famosos do mundo dos games. Será que você comemora o seu junto com algum deles?

5
O presidente da Sega, Hideki Sato, comemora seus bem vividos 53 anos.

6
É a vez de Kazuhiko Aoki, diretor de **Final Fantasy: Crystal Chronicles**, soprar 42 velinhas.

7
O amado ex-presidente da Nintendo, Hiroshi Yamauchi, chega aos 76 anos.

8
Oito anos de existência da companhia Creatures Inc., responsável pelos games Pokémon.

10
Shigesato Itoi, produtor, diretor e autor da série **Earthbound**, faz 55 anos.

16
Boa idéia! Nosso amigo Shigeru Miyamoto (precisamos apresentá-lo?) completa 51 anos!

17
Takashi Tezuka, parceiro de Miyamoto nos games de Mario, faz 43 anos.

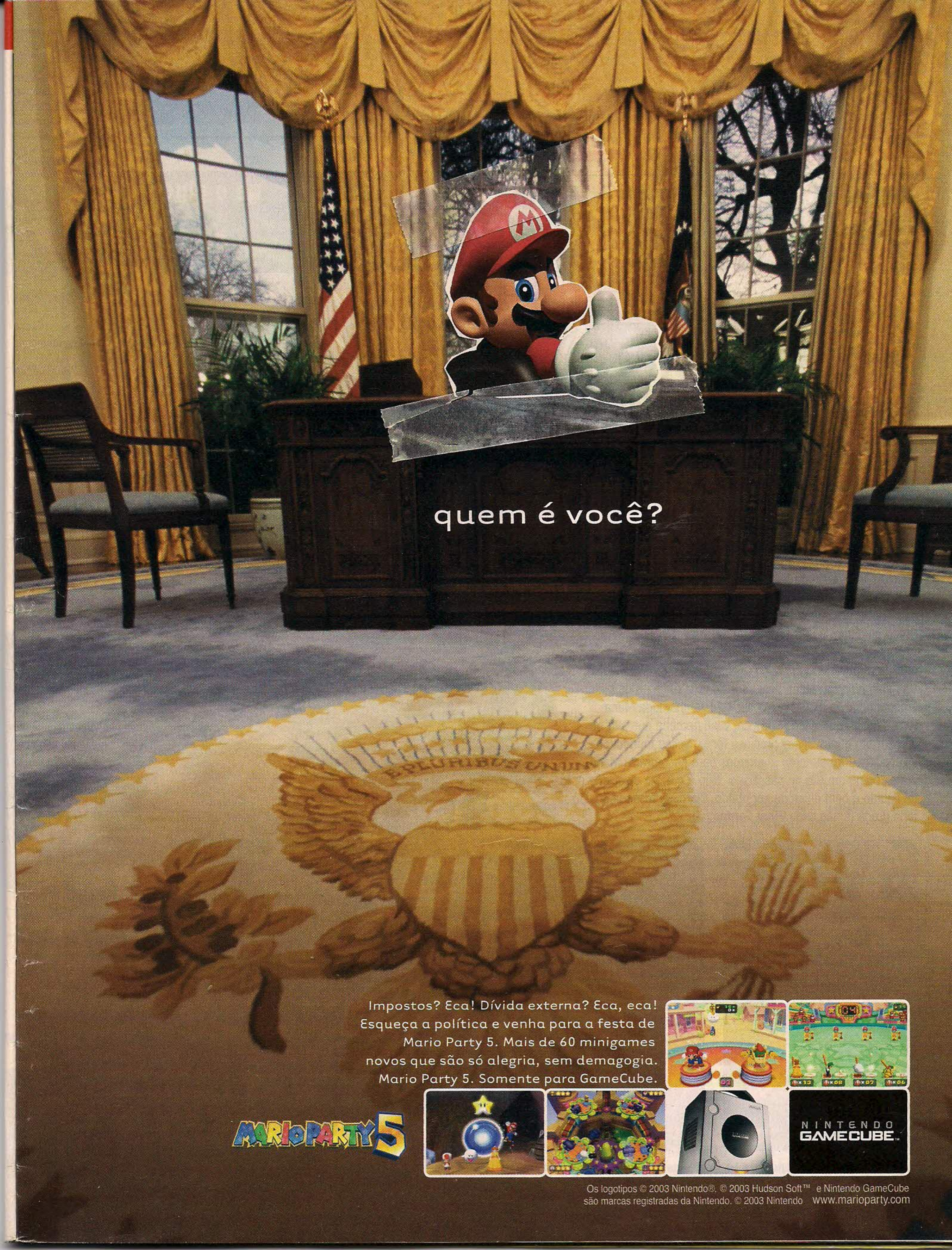
18
O GameCube faz dois aninhos de lançamento nos Estados Unidos.

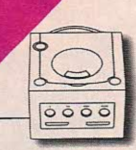
21
É dia de comemorar os 13 anos do lançamento do Super Famicom no Japão, o que significa também o aniversário das séries **F-Zero e Pilot Wings**.

24
Takehiro Izushi, o gerente geral da divisão R&D1 da Nintendo, faz 51 anos.

25
Palmas para o criador de **Final Fantasy**, Hironobu Sakaguchi, por seus 41 anos.

27
Dois aniversariantes: Tsunekazu Ishihara, presidente da Creatures Inc. e produtor de **Pokémon**, faz 46 anos, e Kazuaki Morita, diretor de **The Wind Waker**, completa 38.


quem é você?
Impostos? Eca! Dívida externa? Eca, eca!
Esqueça a política e venha para a festa de
Mario Party 5. Mais de 60 minigames
novos que são só alegria, sem demagogia.
Mario Party 5. Somente para GameCube.
MARIO PARTY 5
NINTENDO
GAMECUBE
Os logotipos © 2003 Nintendo®. © 2003 Hudson Soft™ e Nintendo GameCube
são marcas registradas da Nintendo. © 2003 Nintendo
www.marioparty.com



Final Fantasy Crystal Chronicles

A maior série de RPG da história está chegando ao GameCube

Final Fantasy: Crystal Chronicles é o primeiro e aguardadíssimo game da fusão Square Enix para o GameCube. O jogo já saiu há alguns meses no Japão e a resposta tem sido das mais positivas. Se você é fã de RPG, deve ter ouvido boatos, mas nenhuma verdade absoluta a respeito da história de **FFCC**. Diremos agora tudo o que sabemos sobre o game. Não é muito, mas dá para ter uma boa idéia do que esperar.

Como é comum aos games **Final Fantasy**, **Crystal Chronicles** apresenta um enredo complexo. A história se passa em um mundo mágico coberto por uma névoa tóxica. Os habitantes da região descobriram uma maneira de evitar a contaminação usando uma substância chamada Mana Water. Assim que o jogo começa, você percebe que sua missão é ir em busca dessa preciosa fonte. Nesse mundo, os jovens são normalmente mandados para encontrar a Mana Water, como um rito de passagem. Não é preciso dizer que o tal líquido é bem difícil de ser obtido. Claro, se fosse fácil, não teria graça (e não seria **Final Fantasy**...).











Personagens estilizados, visual incrível e efeitos de luz surpreendentes: qualidade comum a todos os games Final Fantasy

Meu Moogle e eu

Personalize seu fiel escudeiro



Quem é fã de **Final Fantasy** conhece bem os Moogles. Em **FFCC**, essas criaturas são parte essencial da aventura Single Player: são eles que carregam o seu Crystal Cage, item importantíssimo no game. É só apertar o botão X para que ele siga você por aí. É possível modificar sua cor, atributos e até o comprimento de seu cabelo, para criar um bichinho personalizado.



Quatro amigos, quatro portáteis GBA, um GameCube e o disquinho de Crystal Chronicles: Multiplayer como nunca se viu em um console Nintendo

Jogando solo

FFCC é um RPG com ação em tempo real, o que significa que você precisa fazer seus movimentos ao mesmo tempo que os inimigos fazem os deles. No início, você escolhe entre quatro tipos diferentes de raças, cada uma com quatro subtipos, além do sexo do seu herói. Para se defender, cada personagem tem uma arma destruidora e a habilidade de aprender feitiços mágicos. Se derrotar um inimigo, ele abandona um item que você pode pegar: dinheiro (Gil), comida ou magia, que aparecem na forma de grandes esferas com utilidade ilimitada são adicionadas ao seu inventário.

O mundo do jogo é dividido em diversas áreas menores, como florestas, minas e cidades. Há diversas missões paralelas que você deve cumprir à medida que viaja pelo mapa, incluindo resolver um gigantesco quebra-cabeça Moogle além de enviar e receber cartas para seus familiares. Enquanto seu herói estiver na estrada, a névoa maligna mantém-se distante de você graças a uma bugiganga chamada Crystal Cage. No modo Single Player, um Moogle só seu a carrega para você. Já no Multiplayer, um dos jogadores é obrigado a carregar o objeto místico.



Conexão total

Por falar em Multiplayer, é preciso admitir: o modo para quatro jogadores de **Crystal Chronicles** é sensacional! Misturando perfeitamente luta, cooperação e ganância, o jogo é pura adrenalina. Ao mesmo tempo que você está ajudando e curando seu companheiro, estará sacaneando e roubando tesouros alheios. Frases como "quem tem a magia de cura?", "alguém aí me ajuda!" ou "ei, esse tesouro é meu!" são comuns durante a brincadeira.

O modo para um jogador funciona paralelamente à aventura Multiplayer, mas o força a enfrentar desafios bem piores.

O lado bom é que todos os tesouros ficam só para você. E qual é o aspecto mais surpreendente do Multiplayer de **Final Fantasy Crystal Chronicles**? O GBA! Se não entendeu, a gente explica! No modo para vários jogadores, cada um é obrigado a usar um Game Boy Advance como controle de jogo. E isso não é frescura, mas uma necessidade.

O game tem muitos menus de opções que devem ser abertos durante as batalhas. Para não atrapalhar ninguém (já que a tela é única para todos os jogadores), cada pessoa tem sua própria tela de opções em seus respectivos portáteis.

Mas o que cada jogador enxerga na tela do GBA? O inventário, além de outras coisas. Sempre que pegar um novo objeto ou magia, poderá entrar na tela de itens e ver se pode equipá-los. Os três mapas diferentes também são vistos na telinha: um apontando a localização do grupo, um indicando os monstros e o outro indicando os tesouros. Se jogar com mais três pessoas, cada jogador terá um mapa para comandar. Se estiver em quatro, um dos personagens fica sem mapa.

Já que cada jogador enxerga algo diferente em sua telinha, cooperação e planejamento são essenciais, especialmente quando o assunto é magia, que pode ser de cura, para recarregar energia, poderes de ataque e feitiços que alteram o tempo. Cada personagem pode ter apenas dois tipos de magia equipadas por vez (mas há um item especial que pode adicionar mais um tipo). Graças a essa limitação, ninguém pode lançar todos os tipos de magias, o que torna necessário o diálogo (e a gritaria) durante o jogo.

E que tal um Multiplayer sem tela dividida? **Crystal Chronicles** é assim. Toda a ação se passa em uma única tela, sem divisão.

Se um personagem inventar de sair do raio de visão, um símbolo apontará sua real localização. Toda informação mais importante, como magia e energia, aparece na tela.

O restante está na telinha do GBA.

Dá para imaginar como são as batalhas com os grandes chefes? É cada jogador correndo por si, mandando magias e usando armas, em uma confusão das grandes. Até quem não curte RPG vai querer participar dessa...

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: SquareEnix
Gênero: RPG
Lançamento: Fevereiro de 2004





MARIO PARTY 5

Chegou a hora da festa de arromba no GameCube!



Fanáticos por **Mario Party**, uni-vos! A próxima versão da mais festejada franquia Multiplayer da Nintendo chega este mês com tabuleiros inéditos, mais de 50 novos minigames e um monte de modos de jogo que vão além do que poderia se esperar da série.

Desta vez, a lista de personagens jogáveis inclui, além dos já tradicionais Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Wario, Daisy e Waluigi, as estréias de Boo, Koopa Kid e Toad. Sim, Toad. O eterno mestre de cerimônias de **Mario Party** cedeu seu cargo a um grupo de estrelas, o que permitiu ao baixinho tomar parte mais efetiva da bagunça. Uma ausência notável na lista de "convidados" é Donkey Kong, que agora ocupa um espaço no tabuleiro da mesma maneira que o Bowser. Pelo menos, DK não esqueceu seu passado de herói: ele está bem mais amigável e ajuda mais os jogadores do que o raivoso rei dos Koopas.



Muitas maneiras de festejar

No modo Party, o básico permanece inalterado. Quatro jogadores passeiam pelo tabuleiro, tentando acumular estrelas e moedas douradas.
Ao final de cada rodada, todo mundo participa de um minigame para ganhar ainda mais grana. Aquele que tiver mais estrelas no final, naturalmente, vence o jogo. Se houver empate, o vencedor é aquele que tiver mais moedinhas acumuladas. Esse esquema todo você está careca de saber. Só que em **Mario Party 5**, novos elementos são adicionados à brincadeira. Mais locais no tabuleiro podem acionar acontecimentos especiais e você receberá itens para usar durante as rodadas. Esses itens podem ser usados a seu favor para prejudicar seus adversários ou para alterar acontecimentos no terreno do jogo. Nesse caso, o item é ativado na hora que algum personagem cai nesse espaço do tabuleiro. Essas novidades fazem este game ser mais dinâmico que os quatro anteriores.

Jogando sozinho

Mesmo se quiser jogar sozinho (ou estiver passando por uma fase "anti-social") você não vai deixar de curtir **MP5**. Os modos para um jogador não devem em nada à diversão proporcionada pelo modo Multiplayer.
O modo Story se passa no Dream Depot, um mundo criado pelos sonhos das pessoas. Bowser e seus Koopa Kids invadiram esse reino encantado e querem destruir os sonhos felizes para depois substituí-los por seus próprios pesadelos.
Após escolher o personagem que enfrentará os bandidos, você será colocado em um tabuleiro junto a três Koopa Kids. Cada um começa com 20 moedas. Os monstros se movem simultaneamente para que você não precise esperar muito a próxima rodada. Quando você e algum Koopa pousarem no mesmo espaço, acontece um duelo em um minigame aleatório no qual perde moedas quem se der mal. Para eliminar um filho do Koopa a receita é simples: faça com que ele fique sem moedas! É claro que se suas moedas acabarem quem perde o jogo é você. Você tem 15 rodadas para dar cabo do trio parada-dura.



Bem além do tabuleiro

O modo Super Duel é uma das exclusividades mais bizarras. Nele você usa os pontos que acumulou com a abertura dos minigames para construir uma máquina que mistura um tanque com um kart. Você pode comprar o corpo da máquina, os pneus, as armas e as outras partes do veículo. Cada peça exige pontos conquistados em tipos diferentes de minigame. Por exemplo, para comprar os motores é preciso ter pontos de minigames "two-versus-two" (dois contra dois). Depois de terminar, dá para verificar os atributos da máquina, fazer modificações e, enfim, entrar na arena contra a caranga de seu amigo ou em um torneio contra o computador. Lembra de **Mario Kart**? É quase a mesma coisa: os carrinhos circulam pela arena e precisam acertar os adversários e desviar dos obstáculos.
Se não for suficiente construir sua própria máquina e usá-la para estapear os inimigos, **Mario Party 5** também inclui três novos jogos bônus. Card Party é parecido com o modo Party, mas não há minigames e o tabuleiro é feito de cartas, que os jogadores viram à medida que avança. Se quiser alguma coisa mais ágil, Ice Hockey e Beach Volleyball serão mais a sua praia. Nenhum é muito complexo, mas são viciantes, principalmente no modo para quatro jogadores.
Como dá para ver, variedade não falta em **Mario Party 5**. Além da diversão do modo tradicional, o game ainda é incrementado com modos surpreendentes, que divertem mesmo quando você joga sozinho. É incrível a habilidade da Hudson Soft em criar minigames bacanas a cada jogo da série e conseguir manter a sensação de surpresa sempre intacta.



Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Hudson Soft
Gênero: Tabuleiro
Lançamento: Novembro de 2003

Coisa de maluco

Cinco exemplos da insanidade dos minigames de Mario Party 5



Later Skater

Um ringue de patinação, patins e correria. Quem vencer ao final de cinco voltas, leva tudo.

Leaf Leap

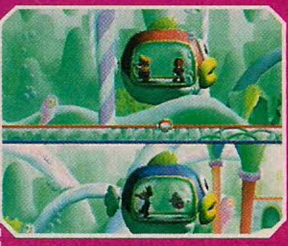
Pule de folha em folha até o topo do pé de feijão. Quem chegar lá em cima primeiro... ah, você sabe.



Bus Buffer

Um Shy Guy malcriado emporcalhou a lataria de dois ônibus. As duplas precisam limpar a sujeira com esfregões escorregadios.



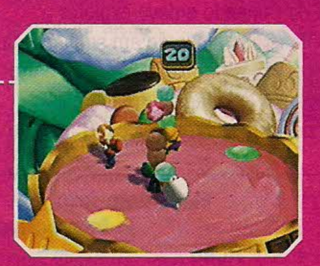


Submarathon

Equipes de dois tentam dirigir um submarino até a linha de chegada. Os jogadores alternam entre manejar a direção e descansar.

Coney Island

Bolas de sorvete caem do céu, e os jogadores precisam pegá-las com casquinhas de sorvete. Quem juntar mais, leva.





1080° Avalanche

A competição gelada que é pura adrenalina



O primeiro **1080º** foi um dos melhores games de snowboarding de sua época. A física era perfeita, a jogabilidade era ideal, os gráficos, bonitos... E isso porque o hardware do N64 não permitia que a equipe da NST ousasse muito. Felizmente, o Cube é um terreno completamente diferente. Todas as qualidades que fizeram do game original um sucesso serão introduzidas em **1080º Avalanche**. O game foi adiado três vezes, mas a espera valeu a pena. **Avalanche** pode ser resumido em duas palavras: rápido e impressionante. Você escolhe entre cinco personagens, cada qual com seus atributos próprios e pode optar por mais de 12 montanhas diferentes para descer. Há circuitos com gelo nos quais você não terá tração nenhuma, tudo o que você tem é o seu equilíbrio. Há uma fábrica de madeira onde você deve desviar das máquinas e serras; cavernas com estalactites; telhados que podem ser usados como rampas; paredes de gelo que podem ser estilhaçadas e abismos para serem saltados. O ponto máximo é o modo Avalanche, cujo objetivo é vencer uma avalanche durante uma corrida desesperada montanha abaixo. Tudo com velocidade alucinante, gráficos extremamente detalhados e músicas de bandas que ninguém nunca ouviu falar como Seether, Finger Eleven e Cauterize. O novo **1080º** pode ser jogado com até quatro jogadores na mesma tela ou em rede.







Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: NST
Gênero: Esporte (snowboarding)
Lançamento: Dezembro de 2003

The Hobbit

Alguém quer mais O Senhor dos Anéis?



A maioria dos jogadores já colocou na cabeça que "jogo bom da série **O Senhor dos Anéis** é da Electronic Arts". Ainda assim, a equipe da Inevitable Studios está trabalhando duro para agradar ao público fanático pela obra de Tolkien. Mesmo com todo esforço, a melhor forma de descrever **The Hobbit**, é "o primo pobre de **The Legend of Zelda**". Você controla Bilbo Bolseiro nas aventuras que precedem os acontecimentos de **A Sociedade do Anel**. Começa no Condado e deve explorar o mundo 3D da Terra-média, recebendo itens que ajudarão em sua jornada. Cada área a ser explorada é uma fase (esta é a principal diferença entre este game e a série Zelda) e você deve usar a espada Ferroada e os poderes do Um Anel para resolver puzzles e derrotar inimigos. O time de desenvolvimento está se preocupando bastante com os controles para torná-los fáceis para todas as idades. Uma grande promessa? O jeito é esperar.

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Io Interactive
Gênero: Ação
Lançamento: Setembro de 2003

Need for Speed: Underground

As corridas mais realistas do GameCube



Não há como não se impressionar com os gráficos de **NFS: Underground**. A cidade inteira tem uma aparência metálica impressionante e muito realista. Quando o dia cai, fica melhor ainda: o chão molhado pela chuva reflete os neons dos outdoors que deixam a noite colorida como você nunca viu. Este não será mais um game "bonitinho, mas ordinário". Segundo a EA, a jogabilidade será mais voltada para o estilo Arcade, com controles rápidos e corridas emocionantes, no melhor estilo **Velozes e Furiosos**. Você terá à sua disposição carros como o Peugeot 206, o Honda Civic, o Mazda Miata, VW GTI e o Dodge Neon, entre outros possantes. E melhor ainda, é possível alterar seu carro de verdade, instalar um motor que atravessa o capô, adicionar turbos e outras bizarrices. Parece que **R: Racing Revolution**, principal candidato a melhor game de corrida do Cube, terá um páreo duro pela frente.

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Black Box
Gênero: Corrida
Lançamento: Novembro de 2003

Pokémon Colosseum

A febre dos monstrinhos já tem data para voltar

Ruby e Sapphire foram lançados no começo do ano por aqui. E mesmo antes disso já se sabia que um game no estilo Stadium aportaria logo no GameCube. Não havia como duvidar. Com a conectividade entre o portátil e o 128-bit sendo uma das grandes cartadas da Big N, era uma questão de tempo até a versão caseira surgir nas listas de lançamentos. Mas só agora, pouco menos de um ano do lançamento é que os principais detalhes de **Pokémon Colosseum** estão sendo liberados. Basicamente, o game segue os mesmos moldes de **Pokémon Stadium**, no estilo "traga seu time, escolha seus Pokémon e entre na arena para ver as batalhas poligonais". Você ainda pode batalhar em dupla, exatamente como o Multi-Battle do GBA, e seus personagens (os mesmos que dão as caras no Hideout) aparecerão na arena juntamente com seus Pokémon. Mas o que diferencia **Colosseum** das versões anteriores é o inédito modo RPG. Você precisa investigar o mistério por trás de uma organização que rouba os monstrinhos e os transforma em Dark Pokémon. Em sua jornada, você terá a ajuda dos líderes de ginásio e, ao final, poderá transferir seus Pokémon treinados para as versões de GBA. O game tem lançamento marcado para novembro no Japão e será compatível com as versões **Ruby**, **Sapphire**, **Fire Red** e **Leaf Green**. Os pokéfãs já podem começar a comemorar.



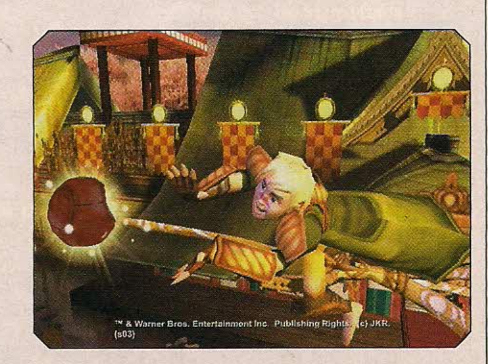


Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Intelligent Systems
Gênero: RPG
Lançamento: Março de 2004

Harry Potter: Quidditch World Cup

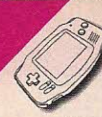
Nos videogames, o quadribol existe mesmo

As fases de quadribol em **A Câmara Secreta** agradaram em cheio os fãs dos games de Harry Potter. Sabendo disso, a EA escolheu o tema de seu próximo título: **Quidditch World Cup**. Neste game, você comanda um time de quadribol. No início, é possível escolher todas as quatro casas de Hogwarts, encarar a copa mundial e enfrentar times do mundo todo. Inglaterra, Japão e Alemanha têm suas próprias equipes e o enfrentam em estádios característicos: o dos japoneses possuem torres no formato de palácios de samurais, enquanto o dos noruegueses é coberto de gelo. Todos os jogadores podem ser controlados e o comando é sempre transferido ao jogador que estiver mais próximo da bola. Seu objetivo é marcar gols e desviar dos balaços. Depois que uma determinada quantidade de pontos for alcançada, o pomo dourado é lançado e você passará a ser o apanhador. Mais realista, impossível. Os fãs já podem preparar suas vassouras.



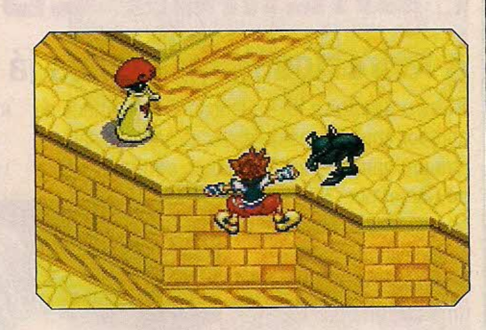


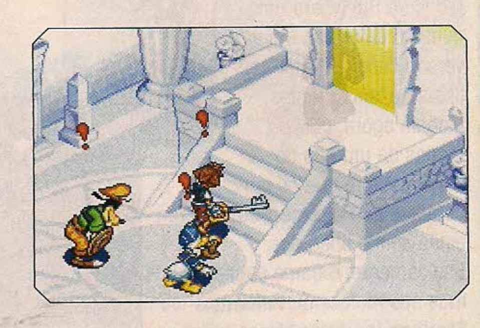
Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Electronic Arts
Gênero: Esporte (quadribol)
Lançamento: Dezembro de 2003



Kingdom Hearts: Chain of Memories

Disney e Final Fantasy se reúnem para estrear no GBA





Kingdom Hearts pode ser resumido como "o game que colocou os personagens de **Final Fantasy** no universo Disney. Ou vice-versa". Torceu o nariz? Então você não sabe o que está perdendo. A Square Enix está trabalhando duro em **Kingdom Hearts: Chain of Memories**, primeira aparição da franquia no portátil da Nintendo. Esta é a continuação direta do primeiro **Kingdom Hearts** (lançado para PS2) e serve como ponte entre um possível segundo capítulo da história. Aqui, você viverá as aventuras de Sora (o garoto que teve seu universo destruído pelos seres da escuridão), Donald e Pateta para voltar ao mundo real. Para tanto, nosso herói precisa encontrar diversas cartas mágicas, que concederão habilidades para ultrapassar as barreiras da escuridão. O game mistura elementos de RPG e ação com visual em perspectiva isométrica (em 3/4) e gráficos 2D. A produção está por conta da Jupter Co., especializada em games para o portátil e responsável por sucessos como **Pokémon Pinball** e **Disney Party**. Com a supervisão eficiente da Square Enix, podemos esperar por outro hit tão bom quanto **Secret of Mana**.



Produtora: Square Enix
Desenvolvimento: Jupter Co.
Gênero: RPG / Ação
Lançamento: Primeiro semestre de 2004

Mario Golf Advance Tour

Jogue no portátil e conecte-se com o Cube

Outra combinação que gera caretas entre os jogadores é Super Mario + Golf. O que não é nenhuma surpresa. Afinal, os jogadores têm a visão de que a grande maioria dos jogos de golfe por aí são uma chatice. Isso pode até ser verdade, mas não quando se fala na série **Mario Golf**. O jogo vem tirando as noites de sono dos jogadores desde os tempos do N64, e agora se prepara para estrear no GBA cheio de novidades. Desenvolvido pela mesma equipe do game para o Cube, o game trará diversos personagens inéditos, além de campos repletos de obstáculos no melhor estilo do Mundo dos Cogumelos. O jogo também terá conectividade com a versão para o 128-bit da Nintendo, que permitirá habilitar jogadores exclusivos, novos campos e muito mais. Prepare seus tacos!

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Camelot
Gênero: Esporte (golfe)
Lançamento: Janeiro de 2004

Sword of Mana

Mais uma série consagrada de RPG ganha versão portátil

Quais dos jogadores veteranos não se lembram de **Secret of Mana**? O game pode ser considerado o estopim do sucesso da Square nos EUA. Mas poucos sabem que aquele **Secret of Mana** do Super NES era o segundo da série, e que o game que deu origem a tudo foi lançado em 1991 para o Game Boy, com o bizarro nome **Final Fantasy Adventures** (nada a ver com a consagrada saga criada por Hironobu Sakaguchi). Agora todos poderão conhecê-lo em mais este remake da Square Enix. Assim como no original, você encarna um garoto que busca vingar a morte de seus pais e acaba lutando para salvar a árvore de Mana. Mas as semelhanças terminam aí. Os gráficos foram totalmente refeitos e os sistemas seguem o estilo do game para Super NES, com batalhas em tempo real e menus em forma de anel. De quebra, você ainda pode escolher se vai jogar como uma garota, com seu enredo exclusivo, inimigos, chefes e tudo mais. Fãs de RPG, fiquem de olho.



Produtora: Square Enix
Desenvolvimento: Square Enix
Gênero: RPG / Ação
Lançamento: Dezembro de 2003

Prince of Persia: Sands of Time

Um clássico de ação, de cara nova

Este promete ser o Natal dos nostálgicos. Depois de **Sword of Mana** e **Tartarugas Ninjas** (veja o review na página 58), chegou a vez de **Prince of Persia**.



A nova versão do clássico dos PCs foi desenvolvida paralelamente às versões para 128-bit e também conta com a supervisão mágica de Jordan Mechner, o criador do jogo original. A história é exatamente a mesma das outras versões: você é o filho de um conquistador das arábias que deve deter um vizir ambicioso cujo desejo é controlar as sagradas areias do tempo, capazes de garantir o domínio sobre a linha cronológica. Para isso, você conta com suas habilidades acrobáticas e grande perícia com a espada. Agora, se você acha que este **Prince** é igual aos games antigos, pode esquecer. Este assemelha-se mais com games como **Flashback** e **Blackthorne**, focados na ação propriamente dita. Você ainda precisa pular abismos e ativar interruptores, agora com puzzles mais interessantes e complexos. Será preciso usar as areias magicas a seu favor, para fazer o tempo voltar se você estiver caindo sobre espinhos ou desativar interruptores depois que atravessar as portas. No mais, você encontrará o mesmo cuidado com os gráficos e a animação fluida, características das versões anteriores.

Produtora: Ubi Soft
Desenvolvimento: Ubi Soft
Gênero: Ação
Lançamento: Novembro de 2003

Listão de lançamentos 2003 / 2004

Você pediu, nós fizemos. Agora, a lista de futuros lançamentos para GameCube e GBA traz também quando o game chega ao mercado. As datas são divulgadas pelos próprios fabricantes dos jogos e podem ser alteradas sem aviso prévio. Fique de olho!

GameCube

Novembro

Batman: Rise of Sin Tzu
Bomberman Jetters
Carmen Sandiego: The Secret of the Stolen Drums
Crash Nitro Kart
Disney's Hide and Sneak
Fairly Odd Parents: Breakin' Da Rules
FIFA Soccer 2004
Galidor: Defenders of the Outer Dimension
Gladius
Go! Go! Hypergrind
Goblin Commander: Unleash the Horde
Harry Potter & the Sorcerer's Stone
He-Man: Defender of Grayskull
Looney Tunes: Back in Action
Lord of the Rings: Return of the King
Mario Kart: Double Dash!!
Mario Party 5
Medabots: Infinity
Medal of Honor: Rising Sun
Metal Arms: Glitch in the System
Monster 4x4: Masters of Metal
Muppets Party Cruise
Need for Speed Underground
NFL Blitz: Pro
Prince of Persia: The Sands of Time
Resident Evil - CODE: Veronica X
RoadKill
Spawn: Armageddon
Sphinx and the Cursed Mummy
SpyHunter 2
The Hobbit
Tonka Rescue Patrol
True Crime: Streets of L.A.
World Championship Pool
XGRA
XIII
Yu-Gi-Oh! Falsebound Kingdom

Dezembro

1080° Avalanche
Beyond Good & Evil
Gotcha Force
I-Ninja
Midway Arcade Treasures
Pac-Man Vs.
Pokémon Channel
R: Racing Evolution
The Sims Bustin' Out
Worms 3D

Janeiro

Harvest Moon: A Wonderful Life
NFL Street
Sonic Heroes

Fevereiro

Army Men: Sarge's War
Extreme Force: Grant City Anti-Crime
Final Fantasy Crystal Chronicles
Freestyle Street Soccer
Jacked
Mega Man Anniversary Collection
NBA Ballers
Pitfall Harry
PSI Ops
StarCraft: Ghost
The Legend of Zelda: Four Swords
The Powerpuff Girls: Relish Rampage Pickled Edition

Março

James Bond 007: Everything or Nothing
Metal Gear Solid: The Twin Snakes
Micro Mayhem
Mission: Impossible: Operation Surma
Pokemon Colosseum
Scooby-Doo
Tales of Symphonia

Abril

Chibi Robo

Maio

Pikmin 2
Shrek 2
Star Fox 2
Trinity: The Shatter Effect
X-Men: Legends

Junho

NARC
Pilot Wings

Game Boy Advance

Novembro

Activision Anthology
American Idol
Bey Blade Ultimate Blader Jam
Brother Bear
Cat in the Hat
Cima: The Enemy
Corvette
Crash Nitro Kart
CT Special Forces
Digimon Racing
Double Dragon Advance
Fairly Oddparents: Breakin' da Rules
FIFA Soccer 2004
Fire Emblem
Gekido Advance
Harvest Moon: Friends of Mineral Town
James Bond 007: Everything or Nothing
Kien
Looney Tunes: Back in Action
Lord of the Rings: Return of the King
Mario & Luigi: Superstar Saga
Medal of Honor: Infiltrator
Mucha Lucha: Mascaritas of the Lost Code
Need for Speed: Porsche Unleashed
Onimusha Tactics
Operation Armored Liberty
Ozzy & Drix
SimCity 2000
Spy Muppets: License to Croak
SSX 3
Star Wars: Flight of the Falcon
StreetJam Basketball
Super Duper Sumos
Terminator 3: Rise of the Machines
The Hobbit
Tiger Woods PGA Tour 2004
Ultimate Card Games
Wade Hixton's Counter Punch
Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray
Yu-Gi-Oh!: The Sacred Cards

Dezembro

Baldur's Gate: Dark Alliance
Disney's Aladdin
Mission: Impossible: Operation Surma
Need for Speed Underground
R-Type III: The Third Lighting
Sword of Mana
The Sims Bustin' Out
Yu Yu Hakusho: Spirit Detective

Janeiro

Metal Slug Advance
River City Ransom EX
World Reborn

Fevereiro

A Sound of Thunder
High Heat Baseball 2004
Pitfall Harry

Março

Banjo Pilot
Ice Nine
It's Mr. Pants
Sabre Wulf
Scooby-Doo!: Two Monsters Unleashed
Sonic Battle
Zoids: Legacy

Viewtiful Joe

Detone o game mais insano do GameCube *Por Ronny Marinoto*

Apesar da irreverência e jeitão esquisito, Joe é um cara normal. Tudo o que ele quer da vida é pegar um cineminha tranqüilo ao lado da namorada, Silvia. Mas ele não esperava ser sugado para dentro da telona e assumir o papel principal em uma aventura cinematográfica.

Esse é o enredo absurdo do game mais absurdo para GameCube dos últimos tempos! Além de ser insanamente divertido e visualmente sensacional, **Viewtiful Joe** é um dos jogos mais difíceis da atualidade.

Para você não se enrolar, preparamos um roteiro caprichado com as soluções dos principais desafios do game. Aproveite e entre de cabeça nesta aventura exclusiva da Capcom para o GameCube!

Comandos
(configuração original)

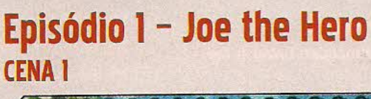
A	Salto
A + A	Salto duplo
B ou C↑	Zoom
X	Chute
Y	Soco
Z	Pula apresentação
L	Câmera lenta
R	Câmera acelerada



A bordo do jato

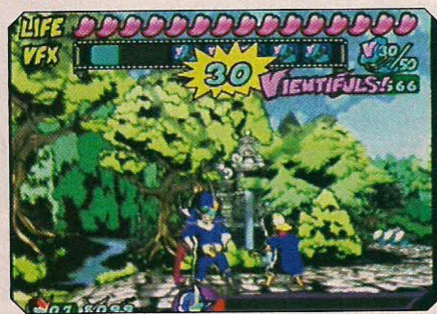
Y ou A	Laser
X	Bomba





Episódio 1 - Joe the Hero

CENA 1



• Desvie dos golpes do Captain Blue e ataque quando a energia azul estiver ausente.
Ao vencer, você receberá o uniforme de Viewtiful Joe e o efeito especial de câmera lenta, que será usado em diversas partes desta fase.

• Use o novo poder para vencer Joker e acertar as combinações da máquina.

• Na biblioteca, coloque a pilha de livros sobre o botão que faz a estante descer.

• Na sala de jantar, use a câmera lenta para baixar a plataforma voadora e, depois, faça-a descer novamente para golpear a alavanca.

Chefe: Helicopter



Salte sobre o helicóptero quando as hélices não estiverem vermelhas e acione a câmera lenta para golpeá-lo. Repita o efeito para rebater os mísseis e mantenha-o acionado até ele ser atingido. Não se esqueça de derrubar os lustres.

CENA 2



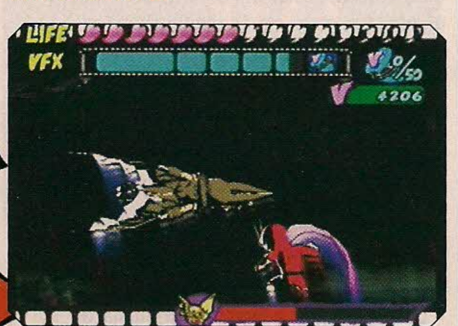
• Use a câmera lenta para aumentar o tamanho da gota d'água que pinga no início da fase. Então, corra para dentro da passagem aberta.

• Depois de vencer o Captain Blue e ganhar o efeito especial de câmera acelerada, use a câmera lenta e execute um gancho

(↓ + soco) para acertar o barril. Espere ele subir, desligue a câmera lenta e, rapidamente, acione a câmera acelerada para passar por baixo dele sem ser atingido.

• Na escada, use o efeito de acelerar e fuja do barril. No final, use a câmera acelerada para golpear todas as pedras, acender o fogo e abrir a porta.

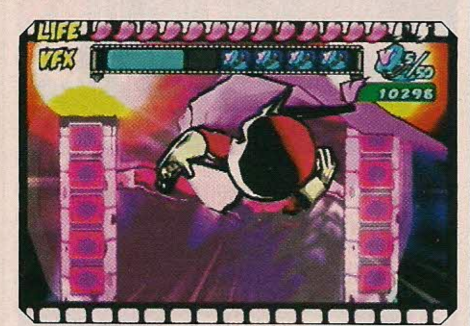
Chefe: Charles III



Salte e ataque o inimigo. Quando ele se transformar em vários morceguinhos, dê mais um salto e use a câmera lenta para detoná-los.
Se Charles derrubar as estalactites, use o gancho (↓ + soco) para jogá-las para o ar e fazer com que caiam sobre o vilão. Quando Charles ficar vermelho e começar a girar, use o efeito de câmera lenta para deixá-lo tonto. Depois, é só usar a câmera acelerada para atacá-lo.

Episódio 2 - Some Like it Red Hot

CENA 1



• Suba na plataforma voadora e use a câmera acelerada para elevá-la acima do jato de água do esgoto. Salte para o outro lado.

• Use a câmera lenta para rebater o tiro de volta para o vaqueiro e acabe com ele.

• Vença o Captain Blue para receber o efeito especial de zoom.

• Dentro do buraco, fique entre os dois dispositivos, acione o zoom e ataque com chute. Use a câmera acelerada para subir o nível da água e salte para a passagem superior.

• Lá na frente, use a câmera lenta para aumentar o choque elétrico e abrir a porta. Derrote Joker e use o efeito de zoom e câmera lenta para acertar as combinações da máquina.

• Fora dos esgotos, suba no ônibus e use a câmera lenta para acionar os foguetes. Quando estiver na rampa, desligue o efeito especial e você voará até o outro lado da cidade.

• Para derrubar os helicópteros, use os efeitos de câmera lenta e zoom ao mesmo tempo e ataque com chute. Você também pode usar a câmera lenta e rebater os tiros de volta com o comando ↓ + soco.

CENA 2



• Golpeie o suporte do lustre central (acione o zoom e pressione o salto). Depois recolha uma jóia de cada lado da sala para abrir a porta do elevador.

• Suba na estante, acione o efeito de zoom e salte para arrebentar o teto. Fique sobre o piso rachado, salte e acione o efeito de zoom novamente para descer um andar.

• Mande a bomba para perto da porta e use a câmera lenta para arrebentá-la. Para jogar as bombas para o alto, use o comando ↓ + soco. Para acender o pavio use a câmera acelerada e desfira rapidamente muitos socos seguidos. Será necessário fazer isso também na sala dos lustres.

• Na sala com a escada, salte, use o zoom e acerte o botão verde. Use a mesma estratégia para arrebentar o fundo da banheira.

Loja de itens

Tudo o que sua pontuação pode comprar

Cheeseburger (1000 pts): recupera um coração de energia.
Shocking Pink (1500 pts): bombas. Mantenha o botão de chute pressionado.
Voomerang (2000 pts): bumerangue. Mantenha o botão de soco pressionado.
Sliding (5000 pts): ataque rasteiro. Pressione ↓ + chute.
Air Joe (5000 pts): combo aéreo. Ataque o inimigo alternadamente com socos e chutes.
Redhot Kick (8000 pts): voadora. No ar, pressione os botões de salto + chute.
Mach Speed 2 (10000 pts): aumenta a quantidade de clones quando a câmera acelerada é acionada.
Viewtiful Forever (20000 pts): contra-ataque. Mantenha pressionados os botões de zoom e de câmera lenta.
Ukemi (30000 pts): diminui o dano. Quando for atingido por um golpe, aperte o botão de zoom para perder apenas um coração de energia.
VFX Turbo Charger (30000 pts): dobra a velocidade de recuperação da barra de efeitos especiais.
Life (10000 pts): aumenta um coração na barra de energia.
Take 2 (10000 pts): garante mais uma barra de energia completa, logo que a primeira acabar.
L.I.V. (1000 pts): vida extra.



Chefe: Hulk Davidson

Fique perto do inimigo e use o movimento de esquiva para fugir de sua machadada. Repita isso três vezes para ele correr em sua direção. Salte por cima do vilão e espere ele bater na parede e ficar tonto. Use a câmera lenta e ataque-o. Se Joe se incendiar, use a câmera acelerada para apagar as chamas. Se quiser, rebata os mísseis em cima do inimigo.

Episódio 3 - 2,000,000 Leagues Under The Sea

CENA 1

• É só varrer os inimigos do céu com sua espaçonave.

CENA 2

• Mergulhe e detone os dois vaqueiros para recuperar o controle-remoto.

• Faça contato com a plataforma voadora e leve-a até o botão que abre a porta. ▶

• Vença a luta contra Joker, tire a água das salas e volte até a plataforma voadora.

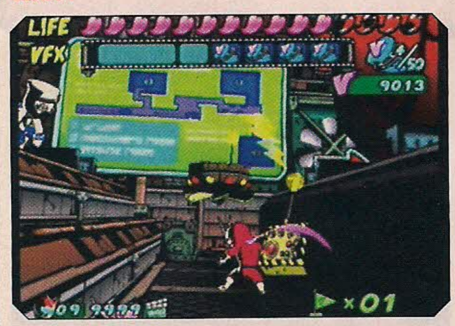
Chefe: Gran Bruce



Salte de um lado para o outro e use a câmera acelerada para fugir de suas mordidas. Faça o inimigo abocanhar as minas submarinas e depois ataque-o em câmera lenta junto com o efeito de zoom. Após o ataque de mordida, o tubarão ficará cansado. Essa é uma boa chance para socá-lo sem dó.

Episódio 4 - The Viewtful Scape

CENA 1



• Procure o piso rachado e execute um salto. Acione o efeito de zoom para encontrar o controle-remoto perdido.

• Volte ao início da fase e faça contato com a plataforma. Você deve levá-la até o ponto onde está o mapa dos túneis. Nesse local, o ventilador empurrará a plataforma para o primeiro plano e você poderá subir nela e usar a câmera acelerada para ir até os túneis superiores. Se durante o caminho o míssil destruir a plataforma, você deverá voltar para pegar a outra. Lá em cima, use a plataforma do outro lado da grade para acionar o botão que abre a porta.

CENA 2

• Use o zoom e salte para estourar o teto e abrir uma passagem. Detone o inimigo e recupere o item que irá virar tudo de cabeça para baixo.

• Volte para o túnel com os mísseis, siga para a direita e use a câmera lenta para acertar com socos as faixas amarelas dos cilindros dentados. Use o efeito de zoom e o ataque com chute nas



barras para visualizar a combinação no painel. Depois, acerte as luzes que piscarem na cor azul.

• Retorne até a sala de controle e golpeie a roda do leme para colocar a nave na posição normal. Siga correndo para a grande área com os cilindros e caia dentro do vão.

Chefe: Another Joe



Quando a luta começar, corra em direção ao inimigo, acione a câmera lenta e o zoom e bata no inimigo para valer. Não fique rodando pelo cenário: mantenha-se sempre na área onde Another Joe aparecer. Procure acertá-lo sempre que ele se materializar. Se o inimigo invocar seus clones, acione o zoom e ataque-os com chute para destruí-los. A Six Machine também pode ser derrubada, e você ganhará um sanduíche pela façanha.
Depois da vitória, use a câmera lenta e o comando ↓ + soco para levantar o míssil. Passe por baixo dele usando a câmera acelerada. Fique na ponta do outro míssil e use a câmera lenta para dar mais força aos propulsores. Em seguida, desligue o efeito. Você será lançado no ar e alcançará as plataformas que levam Joe à saída.

Episódio 5 - The Midnight Thunderboy

CENA 1

• Para vencer o tanque de guerra, use o efeito de câmera lenta e rebata nele a enorme bala de canhão que ele atirar.

• Pule sobre o avião, use o efeito de câmera lenta, o zoom e o ataque com chute. Rebata seus mísseis de volta e seus tiros também.



• No buraco, acerte um soco no pino da esquerda e quatro socos no da direita. Arremesse uma bomba (segure o botão de chute) em direção ao pino da esquerda. Fique preparado para acertar um soco no pino da direita, no exato momento em que todas as luzes se acenderem.

• Use a câmera lenta para fazer crescer as gotas de água e montar uma trilha de pedra na lava. Use a câmera acelerada para elevar a lava e salte para a passagem.

• Detone o Joker e faça uma combinação com as três bombas. Empurre uma para dentro do buraco na parede da direita, salte para cima da máquina e acione a câmera lenta para explodir a lava de uma vez.

• Detone mais dois aviões e um tanque, depois salte para o teto do trem.

CENA 2



• Chegue à traseira do trem e acione o freio antes que o tempo acabe.

Chefe: Blade Master (Alastor)

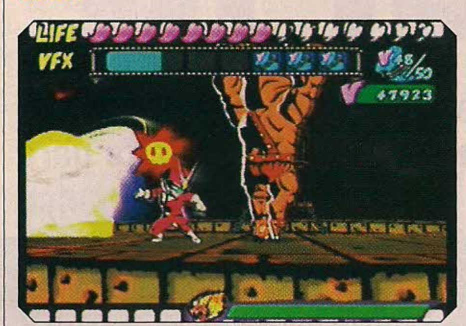


Siga o inimigo e ataque-o usando a câmera acelerada. Rebata as espadas elétricas. Sempre que ele cair na lava, corra para a fonte, pois é

nesse local que ele se tornará vulnerável. Acerte as pedras flutuantes com socos para "estacionarem" e se tornarem plataformas sobre as quais você pode subir. Fique sempre em lugares altos porque isso facilita a sua fuga dos raios.

Episódio 6 - The Magnificent 5

CENA 1



A esta altura, você já deve ter comprado a maioria dos itens da loja. Se ainda não fez isso, faça! Os itens Take 2 e Turbo Charger serão muito úteis. Quatro dos cinco chefes que Joe enfrentará são conhecidos, e você só precisa repetir a mesma estratégia das fases anteriores em cada um deles.

- Charles III: acerte-o no ar sempre que puder. Depois, detone os morceguinhos. Use a câmera lenta quando Charles III atacar em parafuso.

- Hulk Davidson: fique perto dele, desvie das machadadas e espere que ele corra de encontro à parede. Se conseguir atacá-lo com a câmera acelerada, você ganhará alguns sanduíches.

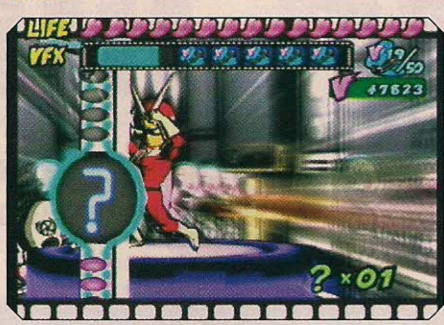
- Gran Bruce: não descuide deste inimigo nem por um instante. Faça de tudo para empurrar as minas explosivas para cima dele. Quando ele engolir uma bomba, use a câmera lenta junto com o efeito de zoom para atacá-lo.

- Another Joe: mantenha-se no local onde o inimigo se materializar e vigie as plataformas desta área. Você só consegue acertá-lo se ficar em cima o tempo todo. Não se esqueça de atacar com os efeitos de zoom e câmera lenta acionados ao mesmo tempo. Detone a espaçonave para ganhar energia.

- Fire Leo (Inferno Lord): mantenha-se afastado e use a câmera acelerada para atacar as pedras que caem na plataforma. Quando Joe estiver com a aura vermelha, corra em direção ao inimigo e ataque-o com a câmera lenta ligada. Bata nele até quebrar seu escudo. Fire Leo vai girar e atacará com suas garras. Fique perto dele e use a câmera lenta para se esquivar de cinco golpes seguidos. Quando o monstro ficar tonto, ataque com a câmera lenta ligada. Ele irá se afastar, atacará e depois saltará para dentro da lava. Repita o esquema até vencê-lo. A aura vermelha dura apenas alguns segundos e irá proteger Joe contra o fogo. Somente assim você conseguirá acertar o inimigo.

Episódio 7 - Joe e Silvia

CENA 1



- Detone todos os inimigos da área. Salte nas plataformas fixas e, do ponto mais alto, acione a câmera lenta e o efeito de zoom para descer diretamente sobre o botão azul, em modo de ataque. Repita o mesmo procedimento nos três botões azuis para abrir a porta.

- Use a câmera lenta para rebater os tiros dos tanques e destruí-los. Na outra área, detone dois inimigos com a mesma estratégia vencedora usada contra o chefe Fire Leo.

CENA 2



- Detone os inimigos e acerte a combinação da máquina. Use a câmera lenta para golpear os foguetes e mandá-los direto para as naves. Vença mais três Metal Leo para abrir a próxima porta.

- Nesta parte, você precisa derrotar todos os inimigos antes do tempo se esgotar. Salte nas plataformas para fazê-los aparecer. Em determinado momento, você deve se deixar atingir pelo gás que sai dos dutos para fazer os inimigos aparecerem.

Chefe: The Onipotent (King Blue)

King Blue tem diversos tipos de ataque com raios. Posicione-se entre eles para não ser acertado. Blue vai chamar uma frota de naves do



fundo do cenário e ficará flutuando no primeiro plano. Nesse momento, salte para evitar as naves e use a câmera lenta e o efeito de zoom para atacá-lo. Você também pode rebater os mísseis lançados pela torre. Só tome cuidado quando o inimigo flutuar e seu cajado estiver ativado, nessa hora, você não poderá se aproximar dele. Todo cuidado é pouco!

Mas não acabou! Vencendo o King Blue, você entrará em uma batalha contra o velho Captain Blue. Ele agora poderá lançar raios e usará a câmera acelerada para atacar você. Mas não é nada que você não tenha visto. Use a câmera lenta combinada com o efeito de zoom e não haverá problemas para vencê-lo.

No final, prepare-se para uma revelação incrível e uma seqüência emocionante. Logo após os créditos do jogo, você curte um clipe de rock bem legal com Joe e sua banda de atores de segunda categoria. O final perfeito para um game perfeito da Capcom!

Tem mais?
Confira os truques deste game no Top Secret da Nintendo World 61!



Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3

O grande game do Nintendinho ganha uma versão perfeita para Game Boy Advance

Existem games que sempre serão divertidos, não importa a época em que foram lançados. **Tetris** é um bom exemplo. Mesmo com gráficos limitados, estrutura de jogo simples e quase 20 anos de idade, consegue proporcionar, hoje, o mesmo desafio viciante daquela época. A história se repete com **Super Mario Bros. 3**. O game surgiu em 1990, durante o auge (e os últimos suspiros) do Nintendinho 8-bit (até então, o console mais bem-sucedido da história). Aguardadíssimo, foi exibido pela primeira vez em um filme infantil (**O Herói do Videogame**, com o astro teen, Fred Savage). Imediatamente, virou objeto de desejo, fez um sucesso absurdo e bateu todos os recordes de venda. O resto, como dizem, é história. Muitos anos depois, a Nintendo teve a idéia brilhante de relançar seus hits em versão portátil. Mataria dois coelhos de uma vez: fez seus grandes clássicos serem descobertos pelos jogadores mais jovens, ao mesmo tempo em que matou a saudade dos marmanjos, que podem reviver os momentos que se tornaram boas lembranças. A chegada de **Mario Bros. 3** ao GBA não poderia ser melhor nesse sentido. Os novos jogadores, aqueles que se iniciaram no N64, vão conhecer um belíssimo jogo de ação, tão desafiador e completo quanto os títulos para consoles de última geração. São oito mundos gigantescos, um enredo interessante, um nível de dificuldade elevado e uma infinidade de truques e segredos a serem decifrados.



Sem contar o visual de desenho animado e a trilha sonora inesquecível, que gruda imediatamente na cabeça de quem joga.

Já os jogadores das antigas vão, enfim, compreender porque eram tão fissurados no game. Não havia prazer comparável ao de desbravar cada fase e descobrir tantos detalhes absurdos, impensáveis até em nossos sonhos mais estranhos (Mario pode voar, pular dentro de um saco, arremessar martelos, virar sapo, guaxinim ou estátua? Que loucura!). Jogar **SMB3** no Game Boy Advance traz uma sensação tão boa quanto àquela obtida em 1990, para não dizer melhor.

O desafio está intacto, o visual e o som estão mais caprichados e a jogabilidade é tão boa quanto ideal. O único porém é justamente não haver nenhuma novidade em relação ao original, a não ser um modo Multiplayer quase dispensável. Mas mesmo com tanta fidelidade, **Mario Bros. 3** soa como um game novinho em folha, criado especialmente para o portátil.



Pablo Miyazawa



Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1 a 2

Viciante, divertido, perfeito, indispensável. E se fosse relançado daqui a dez anos, não perderia nenhuma de suas grandes qualidades.



Dicas, truques e muitas vidas extras

Revelamos os maiores segredos de mais uma aventura bigoduda

Se você já jogou **Super Mario Bros. 3**, sabe que o game não é só difícil: é parada dura, mesmo! Mas não há muito o que explicar sobre os desafios de cada fase. É tudo uma questão de habilidade, intimidade com o controle e muito, mas muito treino. Por isso, nem perdemos tempo publicando um passo a passo de como vencer cada fase ou chefão. Importante mesmo é revelar todos os truques e segredos deste game sensacional, lançado, originalmente, para o Nintendinho, em 1990, e relançado agora no Game Boy Advance. E é isso que faremos nestas três páginas: só segredos, itens escondidos e outras boiadas.
Mais fácil que isso, só se a gente jogar para você!

Estrelas sempre



Se conseguir pegar três cartões de estrela no final das fases, você ganha cinco vidas extras de bônus. Quer pegar estrelas sempre? Então, corra (segure B) e pule com um ângulo de 45° em direção à cartinha. Se fizer direitinho, a estrela é certa.

99 vidas na fase 1-2



Comece a fase com o Super Mario ou o Raccoon (guaxinim). Pegue a folhinha, passe pelos primeiros canos em forma de T, espere alguns segundos até três ou quatro Goombas saírem do cano e pule em cima de um deles. Continue pressionando o A para continuar flutuando e pouse diretamente em cima do outro Goomba (sem jamais tocar no chão). Faça isso com todos os inimigos que surgirem do cano. Se conseguir eliminar um a um sem nunca encostar no chão, os pontos vão se acumular (200, 400, 800...) e logo se tornarão vidas. Faça isso até conseguir 99!



99 vidas na Fortaleza do Mundo 2

Com Raccoon Mario, use a mesma técnica da dica anterior para acumular vidas também na fortaleza de Desert Hill. Detone os três Dry Bones (tartarugas-zumbis), que aparecem no início da fase, e mantenha-se no ar até elas ressuscitarem. Continue pisoteando as coitadas sem encostar no chão, assim você vai acumular pontos e quantas vidas extras quiser.

Casas de Cogumelo brancas

Se ultrapassar um certo número de moedas coletadas em algumas fases, uma Casa de Cogumelo branca aparecerá na tela do mapa. Entre nela para ganhar um prêmio especial (uma P-Wing ou uma âncora). Veja a quantidade necessária de moedas em cada fase:

Mundo	Número de moedas	Prêmio
1-4	44	P-Wing
2-2	30	âncora
3-8	44	P-Wing
4-2	22	âncora
5-5	28	P-Wing
6-7	78	âncora
7-2	46	P-Wing



Navio do tesouro



Nos mundos 1, 3, 5 e 6, você pode transformar um Irmão Martelo do mapa em um navio cheio de moedas. Faça o seguinte:

1. Certifique-se de haver, pelo menos, um Irmão Martelo no mapa do mundo no qual você estiver jogando.
2. Entre em uma fase qualquer.
3. No final da fase, pule normalmente em cima do bloco giratório (que mostra um cogumelo, uma flor ou estrela). Depois de ganhar os pontos relativos ao tempo que sobrar no seu relógio, seu número de moedas deverá ser múltiplo de 11 (por exemplo, 11, 22, 33, etc.) e deverá combinar com o segundo número de sua pontuação, da esquerda para a direita. Por exemplo, você pode terminar a fase com 55 moedas e 26.450 pontos (o número "semelhante" é o 5). Se conseguir, um navio do tesouro surgirá no lugar do Irmão Martelo.

Parece fácil, mas não é! Lembre-se de que você ganha 50 pontos a cada segundo que sobrar no final da fase, o que afeta diretamente a sua pontuação. Por isso, planeje com precisão a hora exata que você saltará no bloco giratório para encerrar a fase.

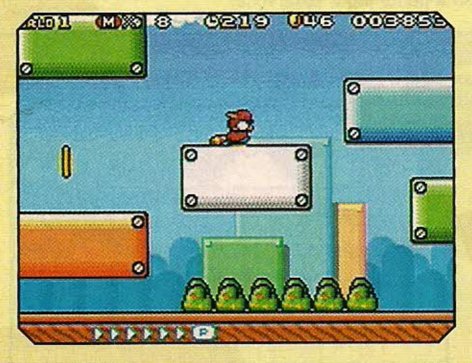
Vá direto para o Mundo 8

Quer ir direto para o último mundo logo no início do jogo? É só pegar duas das flautinhas da dica acima. Use a primeira para ser mandado para a Warp Zone para os Mundos 2, 3 e 4. Fique em cima do cano para o Mundo 4 (mas não entre por ele) e use a outra flauta. Você sairá na entrada para o Mundo 8. Antes de fazer o truque, não deixe de se abastecer com cogumelos, folhinhas e outros acessórios porque a parada é dura na casa do Bowser.

Flautas secretas

Existem três flautas escondidas que permitem a você pular de fase em **SMB 3**:

1. A primeira está na fase 1-3. Antes do final, há alguns blocos grandes e coloridos. Suba em cima do bloco branco e segure o direcional para baixo até o Mario cair "para trás" da tela. Assim que isso acontecer, corra para a direita até o final. Você entrará em uma sala secreta com um baú. Dentro dele está a primeira flauta.





2. A segunda está na primeira fortaleza do Mundo 1. Consiga o P-Wing (pegue mais de 44 moedas na fase 1-4) e use-o antes de entrar no castelinho. Voe por cima de toda fase até chegar à parede (o Mario estará tão alto que não ficará visível). Você entrará em uma câmara com um baú que guarda outra flauta.

3. A terceira está no Mundo 2. Derrote um dos Irmãos Martelo do mapa para ganhar a caixinha de música ou o martelo. Use o martelo na pedra que interrompe o caminho na parte superior direita do mapa (ao lado da pirâmide). Você enfrentará um Irmão Martelo. Derrote-o para ganhar a flauta e uma roupinha de sapo.

P-Wings extras

Termine o jogo e comece um novo sem desligar o GBA. Você já recomeçará com 28 P-Wings.

Agradecimentos diferentes

Cada rei irá agradecê-lo de maneiras diferentes se você derrotar o inimigo final de cada mundo usando a roupa de sapo, Tanooki ou Irmão Martelo. Sabia dessa?



Soluções do jogo de memória

A cada 80 mil pontos acumulados, uma carta de espadas surgirá na tela do mapa. Entre nela para tentar um jogo da memória que poderá render a você muitas vidas e itens extras. Abaixo, estão os oito padrões possíveis do minigame. Não esqueça: se errar duas vezes seguidas, a brincadeira acaba.

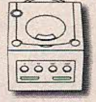
quem é você?

Adquira força para seus Mages, Berserkers e Knights na batalha por Elibe. Monte seu exército. Planeje sua estratégia. Mas não confie em ninguém em Fire Emblem. Somente para Game Boy Advance.

FIRE EMBLEM

Ahoy, laddie!
You don't get seasick, do you?

GAME BOY ADVANCE



Teenage Mutant Ninja Turtles

Para fazer os códigos das versões para GameCube e GBA, use a seguinte legenda:
L: Leonardo
M: Michelangelo
D: Donatello
R: Raphael
S: Splinter

Trajes alternativos
Coloque os códigos abaixo, depois segure L ou R enquanto escolhe seu personagem, e seleciona suas roupas alternativas.
Donatello: RRSLR
Leonardo: RSLMD
Michelangelo: RLSLS
Raphael: SLSMM

Power Ups especiais
Cada personagem tem um código especial que permite a ele algum Power Up próprio. Alguns códigos habilitam ataques duas vezes mais poderosos, Shurikens infinitos ou pedaços de pizza mais constantes. Confira os códigos de cada personagem:

Donatello
DRLDS
MLMLS
MLSDS
DDDML

Michelangelo
RLDDR
RLMSM
MSRMM
MSSLD

Leonardo
LMLSD
RSDMM
LDSMS
SSLDM

Raphael
RDSRL
RSSSR
LSMMS
SDRML

Habilite Casey Jones
Para jogar com Casey Jones (o cara da máscara de hóquei) no Modo Story, entre com o código SRLMD. Ele não possui missões de Dojo e não possui quase nenhuma seqüência de história, mas é extremamente forte e capaz de derrubar a maioria dos inimigos com um único golpe. Para habilitá-lo no Modo Versus, termine a Missão 1 de Raphael.



Habilite Mestre Splinter
Para jogar com Splinter entre com o código LSLML. Ele tem sua própria história e você pode usar qualquer uma das quatro tartarugas como personagem de apoio. Para habilitá-lo no Modo Versus, termine a missão 3 de Leonardo.

Modo Challenge
Para habilitar este modo, termine o game com Raphael, Donatello, Michelangelo e Leonardo.

Habilite o Evil Turtlebot
Para jogar como o Evil Turtlebot, no Modo Versus, termine a terceira missão com qualquer uma das quatro tartarugas.

Habilite Hun
Para jogar como Hun no Modo Versus, termine a missão 6 com Michelangelo.

Habilite Oroku Saki
Derrote Saki com qualquer uma das tartarugas para habilitar Saki como personagem jogável no Modo Versus.

Habilite Destruidor
Derrote o Destruidor com qualquer uma das quatro tartarugas para habilitá-lo no Modo Versus.

Habilite Yoshi Hamato
Para habilitá-lo no Modo Versus, termine o Modo Challenge com qualquer uma das quatro tartarugas.

Roupas especiais
Mude o relógio interno do GameCube para 25 de dezembro para ver as tartarugas com roupas de Natal.

Secret of Gembu
Para habilitar o golpe da tartaruga sagrada, cumpra a terceira missão de dojo de todas as quatro tartarugas. Este é um golpe que atinge todos os inimigos na tela, mas pode ser usado somente três vezes por missão.



TMNT

Códigos e mais códigos

SRLMD: jogue com Casey Jones

LSLML: jogue com Splinter

RSLMD: roupa alternativa de Leonardo (escolha Leo segurando L ou R)

RRSLR: roupa alternativa de Donatello (escolha Don segurando L ou R)

SLSMM: roupa alternativa de Raphael (escolha Raph segurando L ou R)

RLSLS: roupa alternativa de Michelangelo (escolha Mike segurando L ou R)

DDDML: efeitos sonoros alternativos

LMLSD: maior poder de ataque para Leonardo

RDSRL: maior poder de ataque para Raphael

DRLDS: maior poder de ataque para Donatello

MSRMM: maior poder de ataque para Michelangelo

SSLDM: Shurikens infinitos e pizzas aparecem mais freqüentemente para Leonardo.

MSSLD: Shurikens infinitos e pizzas aparecem mais freqüentemente para Michelangelo.

RSSSR: Shurikens infinitos e pizzas aparecem mais freqüentemente para Raphael.

RSDMM: itens funcionam de forma dobrada para Leonardo.

RLMSM: itens funcionam de forma dobrada para Michelangelo.

MLSDS: itens funcionam de forma dobrada para Donatello.

LDSMS: Leonardo tem duas vezes mais defesa.

MLMLS: Donatello tem duas vezes mais defesa

RLDDR: Michelangelo tem duas vezes mais defesa

SDRML: Raphael tem duas vezes mais defesa

LSMMS: fase-bônus 1

SSLDM: fase-bônus 2

MSSLD: fase-bônus 3

SRLMD: fase-bônus 4

LSDRM: fase-bônus 5



Freedom Fighters

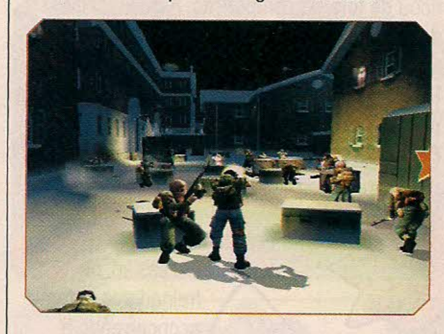
Consiga todas as armas

Durante o jogo, entre com os códigos abaixo para habilitar as novas armas. Se tiver feito corretamente, uma mensagem aparecerá no topo da tela confirmando o código. Para desativá-lo, é só executá-lo novamente.

Submachinegun: Y, A, B, X, Y, L
Sniper Rifle: Y, A, B, X, Y, →
Rocket Launcher: Y, A, B, X, Y, ←
Heavy Machinegun: Y, A, B, X, Y, ↓
Shotgun: Y, A, B, X, X, L
Nail Gun: Y, A, B, X, A, ←

Munição ilimitada

Durante o jogo, digite a seqüência Y, A, B, X, A, →. Uma mensagem aparecerá no topo da tela, indicando que o código foi ativado.



Máximo de carisma

Durante o jogo, digite a seqüência Y, A, B, X, A, ↓. Uma mensagem aparecerá no topo da tela, indicando que o código foi ativado.

Invisibilidade

Durante o jogo, entre com a seqüência Y, A, B, X, X, ←. Uma mensagem aparecerá no topo da tela, indicando que o código foi ativado.

Câmera lenta

Durante o jogo, digite a seqüência Y, A, B, X, X, →. Uma mensagem aparecerá no topo da tela indicando que o código foi ativado.

Câmera acelerada

Durante o jogo, digite a seqüência Y, A, B, X, X, ↓. Uma mensagem aparecerá no topo da tela, indicando que o código foi ativado.

Invencibilidade (apenas na versão européia do game)

Durante o jogo, digite a seqüência Y, A, B, X, B, →. Uma mensagem aparecerá no topo da tela, indicando que o código foi ativado.

Fase-bônus

Termine o jogo na dificuldade Rebel (ou maior) para habilitar a fase Liberty Island.



The Lord Of The Rings: The Return Of The King

Ganhe 1.000 pontos de experiência

Para ganhar mil pontos facilmente, pause o jogo a qualquer momento e digite as seguintes seqüências:

Aragorn: segure L + R e pressione ↑, B, Y, A.
Frodo: segure L + R e pressione ↓, Y, ↑, ↓.
Gandalf: segure L + R e pressione X, Y, ↑, ↓.
Gimli: segure L + R e pressione X, X, Y, A.
Legolas: segure L + R e pressione A, Y, ↑, A.
Sam: segure L + R e pressione Y, A, ↓, A.

Desafio à Elite dos Quatro 2003 – Etapa RJ

O que rolou na primeira fase do torneio

O último brasileirão Pokémon foi marcado por rivalidades. O evento reuniu mais de 300 treinadores durante os dias 11 e 12 de outubro, no Anime Center Festival, no Rio de Janeiro. Um terço dos visitantes vieram de outros Estados, principalmente de São Paulo e Minas Gerais. Nem a chuva, que castigou o Rio durante os dois dias, esfriou o ânimo dos treinadores, que se enfrentaram em batalhas influenciadas pela rivalidade entre paulistas e cariocas. Essas disputas chegaram ao auge no segundo dia, quando oito paulistas enfrentaram oito "anfitriões" nas quartas-de-final. E mesmo com o clima tenso, diversas celebridades marcaram presença, entre elas, os líderes de ginásio Daniel Hunter, Thiago Fritz e Sidney Japan. Mas no final, não deu outra. Os campeões foram os irmãos cariocas Odairu e Pikachu. Ambos levaram para casa cartuchos de GBA e o direito de concorrer ao posto de campeão da Elite. Infelizmente, nenhum chegou a enfrentar o grande campeão Robinson. Pikachu foi barrado pelo mais novo integrante da Elite, Henrique "Nervos de Aço", e Odairu não teve chance frente ao talento de Caio Tsuki.

E a etapa paulista?

O DE42003 foi um grande sucesso. Como foram apenas dois dias de torneio, muita gente ficou de fora da competição. A quantidade de pedidos para que uma nova edição seja realizada em São Paulo foi tão grande que a Elite Brasileira não pôde ignorar. Os treinadores poderão enfrentar os quatro maiores mestres Pokémon do país mais uma vez em 2003. É isso mesmo! Em dezembro, acontecerá a Segunda Etapa do Desafio à Elite dos Quatro 2003! Na ocassião, os treinadores estarão concorrendo a GBAs SP, além de terem a última chance de enfrentar Carlos Kazumi, o mais famoso mestre Pokémon do país, que nos apresentará o novo líder da E4 Brasileira. Quem é ele? Não vamos estragar a supresa. Você não vai perder essa oportunidade, certo?



Celebridades: Robinson Campeão e Sábio Florestal, os ídolos de multidões. Ao centro, as musas Estella e Dafine, discípulas do Ginásio Aquático.

As regras do DE42003 - Etapa SP

- Você pode inscrever até seis Pokémon no time, com níveis variando de 2 a 100;

- É sumariamente proibido o uso de GameShark;

- Pokémon Clause: não é permitido o uso de dois ou mais Pokémon de mesma espécie no time. Os itens estão liberados;

- Legendary Clause/Guardian Clause: é permitida a inscrição de dois Lendários ou um Guardião, que poderão ser usados apenas contra a Elite. O uso do Mew está liberado, mas será contado como Guardião.

- Sleep/OHKO Clause: você não pode fazer dois ou mais Pokémon adversários adormecerem ao mesmo tempo, assim como não pode derrubar mais de um oponente usando técnicas de morte instantânea;

- Recover Ban/Clause: no primeiro dia, em nenhum momento você poderá usar golpes de recuperação. No segundo dia, poderá usá-los somente contra a Elite.

Expo Anime 2003
Quando: 6 e 7 de dezembro
Onde: Palácio dos Trabalhadores, Rua Galvão Bueno, 782, Liberdade, São Paulo/SP
Mais informações em http://expoanime.com.br ou (11) 3271-4577.

Calendário de eventos 2003/2004 da Liga Oficial

Anote as datas para não perder nenhum!

Anime Center
Quando: todo segundo final de semana do mês, a partir das 10h
Onde: Anime Center Festival, na Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Rua São Francisco Xavier, 524, Maracanã, Rio de Janeiro/RJ.
Mais informações: (21) 2556-3210

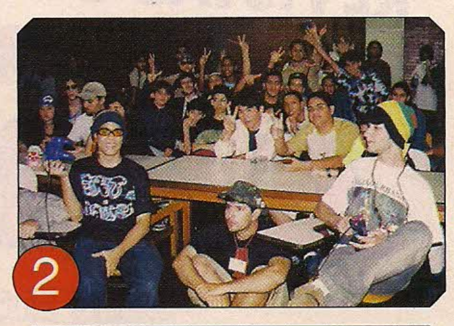
Animencontro 2004
Quando: 16 a 18 de janeiro de 2004
Onde: Colégio Positivo – Sede Ângelo Sampaio, Rua Alferes Ângelo Sampaio, 2300, Curitiba/PR
Mais informações: www.animencontro.com.br

Liga Oficial Pokémon Evolution de Brasília
Quando: durante todos os meses de 2004
Onde: SESC-504 Sul, W3 Sul, Qd. 504/505, Bloco A, Brasília/DF
Mais informações: lordenoga@hotmail.com ou ronaldo_rmc@hotmail.com

Viajando com a Liga pelo país, é possível notar como os treinadores de cada região são diferentes. Em Brasília, são empolgados e exploram ao máximo as novas estratégias. Os paulistas são disciplinados, mas a maioria carrega a teoria, não a experiência. Já os cariocas são um caso curioso: todos usam os mesmos grupos de Pokémon e jamais perdem "por motivos justos". A derrota sempre acontece pela sorte do oponente, nunca por falta de preparo. Vivendo e aprendendo.

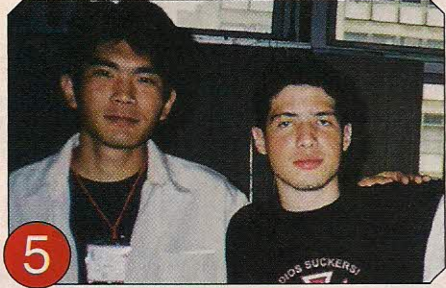
Eric Araki, tentando compreender o perfil do jogador brasileiro



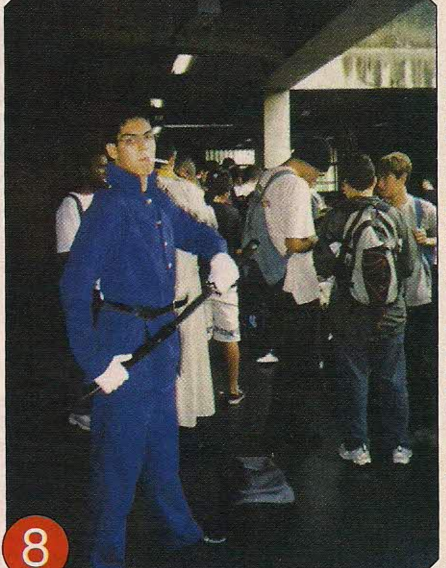












Fotos: Daniel "Thunder" de Assis e Caio "Ash Ketchum" Portela



A Liga Pokémon Evolution escolhe dois líderes de ginásio

Santa Catarina e Rio de Janeiro recebem seus novos campeões

O evento carioca garantiu a escolha de mais dois líderes de ginásio para dois Estados brasileiros. Para dar mais força à equipe carioca de Daniel Hunter, foi escolhido Tiago "Super Raichu" Salviano, indicado pelos três líderes cariocas. Com ele no grupo, as quatro vagas para os líderes de ginásio do Rio de Janeiro estão preenchidas.

Outro treinador que se destacou e conquistou o título de líder de ginásio foi Diógenes Yuji, o treinador de Santa Catarina que papou dois troféus durante o último Desafio Unificado de 2003. Ele comandará o primeiro ginásio do Estado, o Voador, e divulgou uma nova regra que será veiculada em torneios ocorridos em seu Estado: "No início de cada dia, vamos sortear um tipo. Durante todo o dia, os treinadores não poderão usar golpes ou Pokémon do tipo sorteado". É a Liga Oficial rumo a 2004!

1• As quartas-de-final do segundo dia foram o momento máximo da disputa Rio-SP. De um lado, oito paulistas. Do outro, oito cariocas. 2• Na grande final, mesmo o paulista Rodrigo Zeus (de gorro amarelo) tendo jogado brilhantemente, o carioca Thiago Odairu levou a melhor. 3• Os shows não pararam mesmo com a chuva forte que castigou o evento durante os dois dias. 4• Muitos dos desclassificados saíram satisfeitos por terem participado de um torneio com tantos participantes. 5• Carlos Kazumi mostrou ser também o mestre da paciência ao organizar os jogadores cariocas. 6• Pikachu (à esquerda) ganhou o direito de enfrentar a poderosa Elite dos Quatro, mas acabou sendo barrado por Henrique "Nervos de Aço". 7• A Elite dos Quatro em sua formação mais poderosa. 8• O concurso de cosplayers foi um show à parte, com direito a meninas estonteantes vestidas como Inu-Yasha e beijo na boca do vencedor!

CONCURSO FRASE MAIS CRIATIVA

COMPLETE A FRASE:

"CONRAD É MAIS GAMES PORQUE..."

ENCONTRE 3 SELOS COMO ESTE
INDIQUE ONDE ELES ESTÃO

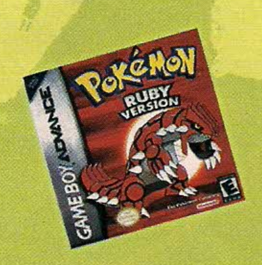
RECORTE ESTE SELO

E ENVIE TUDO PARA CX POSTAL 07512
CEP 06296-990 - VILA DOS REMÉDIOS
OSASCO / SP

CONCORRA A MAIS DE 50 PRÊMIOS
ENTRE GBAs, GBASP, VOLANTES,
JOGOS E MUITO MAIS...







LEIA O REGULAMENTO
E NÃO FIQUE FORA DESTA LOUCURA !!!

CONFIRA OS PRÊMIOS DA PROMOÇÃO NO
WWW.GAMEWORLD.COM.BR

1. O concurso frase mais criativa: CONRAD É MAIS GAMES PORQUE... é aberta a todos os leitores das revistas EGM Brasil, Nintendo World e Superdicas Playstation, e será valida de 05 de setembro de 2003 a 24 de fevereiro de 2004. 2. Para participar do concurso, o leitor deve comprar uma das revistas EGM Brasil a partir da edição 18, Nintendo World a partir da edição 61 ou Superdicas Playstation a partir da edição 1, completar a frase: "CONRAD É MAIS GAMES PORQUE..., com no máximo, 15 palavras, recortar e colar o selo que está na página da promoção e enviar para a caixa postal 07512 – CEP 06296-990 – Vila dos Remédios – Osasco/SP. 3. Cada leitor poderá participar com apenas uma frase por selo. 4. Junto da frase, o leitor deverá indicar a localização (seção e página), de três dos cinco selos espalhados no interior da revista. Não é válido o selo publicado nas capas das revistas. 5. As frases serão julgadas na sede da Conrad por uma comissão formada pelos editores das revistas EGM Brasil, Nintendo World e Superdicas Playstation. 6. A partir do mês de novembro de 2003 até março de 2004, teremos uma apuração por mês. 7. Farão parte da apuração de novembro as cartas que chegarem à redação até o dia 24 de outubro de 2003; da apuração de dezembro de 2003, as cartas que chegarem até o dia 24 de novembro de 2003; apuração de janeiro de 2004, as cartas que chegarem até o dia 24 de dezembro de 2003; apuração de fevereiro de 2004, as cartas que chegarem até o dia 24 de janeiro de 2004 e da apuração de março de 2004, as cartas que chegarem até o dia 24 de fevereiro de 2004. 8. As cartas que chegarem à redação após as datas estipuladas, farão parte da apuração subsequente. 9. O resultado parcial será divulgado no site www.gameworld.com.br, nas seguintes datas: 1° apuração – 03/11/03 - 2° apuração – 02/12/03 - 3° apuração – 06/01/04 - 4° apuração – 04/02/04 -5° apuração – 02/03/04 10. O leitor poderá acessar www.gameworld.com.br e conhecer os prêmios que farão parte da promoção mês a mês. 11. Os leitores deverão enviar dentro do envelope todos os dados (endereço, email, telefone, CEP) para mensagem de aviso, caso seja um dos vencedores. 12. O leitor concorda em ceder imagem e voz para eventual divulgação do resultado, sem que isso acarrete à Conrad eventuais indenizações. 13. Critério para premiação: a melhor frase receberá o prêmio de maior valor e assim sucessivamente. 14. Cada leitor receberá apenas um prêmio. 15. Não serão aceitos fotocópias dos selos. A redação das revistas EGM Brasil, Nintendo World e Superdicas Playstation, reserva-se o direito de eliminar do concurso as cartas que não estiverem de acordo com o regulamento. 16. Os ganhadores receberão os prêmios no prazo de 30 dias após a divulgação parcial.



MARIO KART DOUBLE DASH!!

Chegou o melhor jogo do ano para o GameCube. Quer saber os dez motivos para jogá-lo?

Por Eduardo Trivella

Enquanto escrevíamos esta matéria, faltavam pouco mais de três semanas para o lançamento do mais frenético e aguardado game Multiplayer do ano. Isso quer dizer que, no exato momento em que você está lendo estas linhas, cópias e mais cópias do quarto jogo da série **Mario Kart** estão rodando em GameCubes pelo mundo afora. Também neste momento, estamos virando o nosso disquinho do avesso e preparando algo que nunca foi feito antes nas páginas de sua amada revista.

Todos os analistas da **Nintendo World** estão grudando uns nas traseiras dos outros (sem malícia, por favor!) e sujando as pistas com muita casca de banana para preparar um review especial para você, com várias opiniões e até os resultados dos nossos pegas por aqui. É só poeira que vai subir!

Mas enquanto isso não acontece, vamos contar para você por que estamos tão ansiosos por **Mario Kart Double Dash!!**.



Toda a turma do Mario está no jogo

Você já conhece o pessoal. Talvez tenha pôsteres, bonecos e estátuas de alguns deles espalhados por sua casa. É possível até que você vá com eles para a cama na hora de dormir. Você nem sabe a quantidade de games que jogou com eles. Mesmo assim, a cada novo jogo, a sensação é a mesma. É como rever a família reunida na celebração de Natal. Talvez não seja à toa que o game é a maior aposta da Nintendo para este fim de ano.
Fazendo os últimos ajustes nos boxes, podemos ver quem são os corredores confirmados: Mario e Luigi, Daisy e Peach, Bowser e Bowser Jr., Koopa e Paratroopa, Yoshi e Birdo, Donkey e Diddy Kong, Wario e Waluigi e Baby Mario e Baby Luigi são as duplas que poderão ser controladas. Mas o bom desempenho nas pistas fará com que novos personagens sejam destravados.

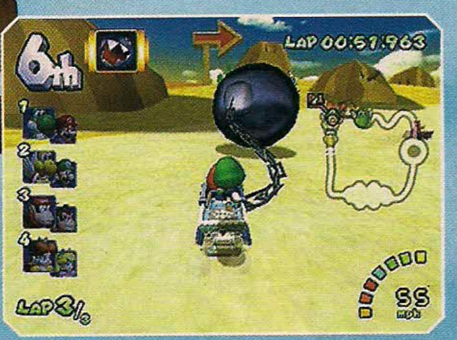
O Multiplayer permite 16 jogadores simultâneos

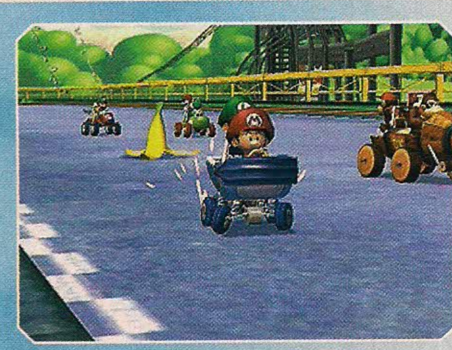
Sabe qual é a única opinião unânime entre todos que já jogaram um game **Mario Kart**? Bom mesmo é o Multiplayer! **MK** é muito mais divertido quando jogado em turma. A versão do Super NES possibilitava pegas entre dois jogadores. Os jogos para N64 e GBA dobraram esse número. **Double Dash!!** chuta o balde e multiplica por oito o máximo de jogadores em relação ao game original: quatro jogadores fazem disputas em tela dividida na mesma TV, mas até 16 podem se conectar em sistema LAN (via rede). Apesar de não ser algo que pode ser feito em qualquer lugar, imagine a bagunça que será uma disputa como essa! Mesmo com a Nintendo não caindo de cabeça na rede e fazendo de **MKDD!!** um jogo para se jogar Online, empresas independentes estão pesquisando alternativas para conectar o GameCube através de PCs e softwares especiais. Mais detalhes sobre isso você lê nas edições futuras da **NW**.

São dois corredores por kart

Talvez esta seja a maior novidade a pintar na série. Em todos os outros games, o jogador controlava apenas um personagem a bordo do kart. O "Double" que você vê no título do game não é por acaso. A palavra significa que dois personagens podem ser controlados ao mesmo tempo: um fica ao volante enquanto o outro se encarrega de usar os itens recolhidos nas pistas. Isso aumenta, consideravelmente, o fator estratégia, já que você pode trocar os personagens de assento durante a corrida e carregar mais itens. Essa dupla de personagens pode ser controlada de maneira independente por apenas um jogador ou cooperativamente por duas pessoas. Loucura total!







Se liga no tamanho desta casca de banana! E o Chain Chomp engolindo algum retardatário retardado, então? Tudo em Double Dash!! é tamanho família, principalmente o fator diversão!

4 Está tudo como antes!

Mario Kart é um dos poucos jogos que podem ser curtidos até por quem não é ligado em videogames. Se você não conhece, certamente vai gostar. Se é fã de longa data, vai se sentir no paraíso! Toda a insanidade está de volta, e o que é melhor: multiplicada inúmeras vezes e com o colírio visual que o GameCube proporciona. Versões de pistas antigas aparecem com muito mais elementos e as novas também impressionam. Como sempre, existem atalhos que levam a partes bem adiantadas das pistas. Ou seja, se você passava dias jogando as outras versões de **Mario Kart**, prepare-se para jogar esta durante meses seguidos!

5 Itens, itens e mais itens!

Se fosse só correr e chegar em primeiro nas corridas, tudo seria muito simples. A graça dos jogos **Mario Kart** é trapacear, sacanear, irritar e humilhar seus adversários. Para finalidades tão nobres, vários itens malucos estão à disposição dos jogadores. Todos os personagens podem utilizar cogumelos normais ou triplos para acionar o turbo, cascas de banana para fazer os outros derraparem, cascos de tartaruga que perseguem o líder, raios para encolher e itens falsos para enganar a concorrência. Isso tudo podia ser feito em encarnações passadas do jogo. A boa notícia é que agora os personagens possuem itens de uso exclusivo! Mario e Luigi usam bolas de fogo, Daisy e Peach têm um coração que protege o kart contra ataques, Bowser e Bowser Jr. contam com um casco especial que destrói tudo o que toca, Koopa e Paratroopa podem carregar cascos triplos de qualquer cor, Yoshi e Birdo têm um ovo de dinossauro que atropela os adversários e larga três itens na pista, os Kongs podem soltar uma gigantesca casca de banana, Waluigi e Wario contam com a ajuda de Bob-Omb para detonar os outros competidores e a dupla Baby Mario e Baby Luigi fazem o mesmo com o auxílio de um Chain Chomp.

6 As derrapadas-turbo voltaram

Velocidade é importante em um game de corrida. Mario e seus amigos sabem disso e não pretendem pisar fundo apenas na descida. A técnica Power Slide foi inaugurada em **Mario Kart 64** e permitia que jogadores mais habilidosos conseguissem, manualmente, uma vantagem nas curvas. Segurando o botão R e balançando a alavanca de controle no ritmo certo, uma fumaça em espiral aparecia na tela, indicando que a manobra estava sendo feita corretamente.

O esquema é similar em **Double Dash!!**, mas agora a única coisa que mostra ao jogador que o truque funcionou são as faíscas que saem de baixo do carro. E elas saem o tempo todo! O jeito é ficar atento quando elas mudarem de cor. E se estiver controlando um kart junto com outro amigo, vocês terão que ter um ótimo entrosamento: o piloto inicia a derrapada com R e o cara que está no controle dos itens deve mexer a alavanca para acionar o turbo. Se quiserem trocar de lugar, ambos devem apertar o botão Z ao mesmo tempo. Já dá até para ouvir a gritaria nas corridas no Multiplayer...

7 É fácil, mas é difícil

Não é exagero dizer que este é um game que pode ser jogado por qualquer ser humano com um mínimo de inteligência e coordenação motora. Você não precisa ser um craque na pilotagem para se divertir. Existem muitas opções de jogo disponíveis. É só ligar o Cube para cair na gandaia! Mas como esta é a versão mais complexa já lançada, há muitos prêmios reservados aos jogadores mais dedicados. Personagens secretos como Toad e Toadette, karts especiais, pistas e arenas diferentes e até outros modos de jogo podem ser acessados pelos verdadeiros profissionais de **Double Dash!!**.

8 Novos modos de diversão com os amigos

Finalmente, a Nintendo resolveu atender aos insistentes pedidos de seus fãs e incluiu um modo Grand Prix para vários jogadores. Seja na Mushroom Cup, Flower Cup, seja na Star Cup; em 50CC, 100CC ou 150CC, mais de um jogador pode correr atrás do troféu. Não há muito o que falar sobre o modo Versus, já que permaneceu inalterado. O modo Battle por sua vez, trouxe três variações bem legais. Balloon Battle é o que a maioria já conhece: corra pelas arenas destruindo os balões de seus adversários com colisões e itens. Shine Thief foi inspirado em **Super Mario Sunshine**: o objetivo é ficar com o Shine (estrela) quando o cronômetro chegar a zero. Bob-Omb Blast faz os jogadores carregarem bombas dentro de uma esfera 3D para se bombardearem uns aos outros.





9 Cada kart tem a personalidade de seu piloto

Você nunca se perguntou "como é possível o Bowser caber em um kart que tem o mesmo tamanho do veículo do Yoshi?" Esta é uma pergunta que até pouco tempo não podia ser respondida. Isso agora mudou! As duplas de personagens possuem karts estilizados cujo dono não é difícil saber quem é. É preciso dizer de quem é um kart esculpido em um tronco de árvore? Quem pilotaria um calhambeque rosa com um coração no pára-choque? E que tal um conversível com um W no capô? O mais legal de tudo é a possibilidade de misturar os personagens com os carros. Isto é, você não precisa se deter às escolhas do jogo e pode mudar tudo a seu gosto. Isso acrescentará bastante estratégia e variedade aos pegas de **Double Dash!!**.

10 Dá para xingar seus melhores amigos numa boa

"Sai da frente, seu barbeiro!". "Vai jogar casca de banana na sua mãe, seu gorila!". "Enfia esse casco vermelho no saco, sua princesinha de araque!". Ahhh! Gritar e ouvir tudo isso é um verdadeiro deleite! Quem é que não gosta de reunir os amigos para jogar um game e soltar o verbo na hora da comemoração? Sem sombra de dúvida, o maior "produtor de boca-suja" da história dos games é **Mario Kart Double Dash!!!** Pena que os safados do correio atrasaram a entrega do nosso game! Mas eles não perdem por esperar!

Tradição acima de tudo

Não existe Mario Kart ruim! Quer ver por quê?



Mario Kart (Super NES/Setembro de 1992)

Foi aqui que tudo começou. Você pode não acreditar, mas em lugares onde o Super NES ainda é vendido, **Mario Kart** é um dos títulos mais procurados. E o tempo não foi cruel com ele: volta e meia ainda desenterramos nosso console aqui na redação para tirar uns pegas. Dois jogadores podem escolher entre oito personagens e correr em mais de 12 pistas, todas utilizando a tecnologia Mode 7, que foi a maior revolução no começo da década de 90.



Mario Kart 64 (Nintendo 64/Fevereiro de 1997)

Fórmula repetida com sucesso! No 64-bit, a bola da vez foi o Multiplayer para quatro jogadores, inclusive com um Battle Mode muito nervoso! Durante o desenvolvimento, o nome do game era Super Mario Kart R e Magikoopa era um dos corredores. Mais tarde, o ajudante de Bowser foi substituído por Donkey Kong. As famosas derrapadas-turbo nasceram aqui.



Mario Kart Super Circuit (GBA/Agosto de 2001)

O que todo mundo queria: **MK** portátil para jogar na estrada! Como não poderia deixar de ser, o jogo traz elementos das duas versões anteriores, como moedas espalhadas pela pista, derrapadas e uma grande seleção de itens. A novidade é o modo Quick Run, que permite o treino em qualquer pista já aberta. No Multiplayer, quatro GBAs podem ser conectados e os jogadores podem se divertir com apenas um único cartuchinho.

E tem muito mais!

Você precisa de mais algum motivo para querer jogar desesperadamente **Mario Kart: Double Dash!!**? Então não perca a continuação de nossa matéria na próxima edição, que trará o review especial assinado por nossa equipe, além das principais estratégias e truques sujos! E não é só isso! Quem comprar o game em qualquer uma das lojas listadas no anúncio da página 64 desta edição ganha o direito de participar de um torneio de **MK:DD!!** organizado pela Nintendo of America, em São Paulo. Está esperando o que para garantir o seu?

Pensa que acabou?

Nada disso! Nas próximas 12 páginas, você confere o que há de melhor para o GameCube neste final de ano. Tudo sobre os games mais importantes e aguardados, com notas e avaliações precisas da equipe **NW**. Prepare-se!



STAR WARS ROGUE SQUADRON 3

REBEL STRIKE

A terceira avent para Cube relem e reinventa a sa de George Lucas

A seqüência oficial de **Rogue Leader** chegou ao GameCube. E depois dela, será difícil alguém sentir qualquer simpatia pelas forças imperiais de Palpatine, Vader e cia. Depois de dois anos de trabalho, a Factor 5 transformou o que era para ser apenas mais um jogo da franquia em uma experiência única para os fãs da saga de George Lucas.

Assim como no game anterior (**Rogue Squadron 2 – Rogue Leader**, de 2001), **RS** coloca o jogador em meio aos acontecimentos da trilogia original. A aventura tem início com a destruição da primeira Estrela da Morte (ao final do primeiro filme, de 1977) e só termina nas florestas de Endor, logo após a destruição da segunda, e inacabada, Estrela da Morte (no desfecho de **O Retorno de Jedi**, de 1983). Nesse contexto, você comanda os heróis Luke Skywalker, Wedge Antilles e Han Solo em missões a bordo de caças X-Wings e A-Wings, da Millennium Falcon de Han Solo, de naves terrestres, como as Speeder Bikes, em andadores imperiais ou no lombo dos fedorentos Tauntauns, além das missões a pé e em terceira pessoa. E os fãs da série têm mais motivos para se alegrar: a maior parte da aventura se passa em cenários conhecidos, como o planeta gelado de Hoth e a cidade das nuvens em Bespin.

Vamos ao que interessa

É com o Controller na mão que **Rebel Strike** mostra seu poder de fogo. Os objetivos variam e vão desde simples fases de localizar e destruir às complicadas missões de escolta, passando por rolês ultra-rápidos a bordo de Speeder Bikes até ajudar Luke a aprender os caminhos da Força em Dagobah.

A novidade é comandar os personagens em missões a pé, utilizando a visão em terceira pessoa. Aparentemente isso parece interessante, mas jogando, a coisa muda de figura. Cerca de 25% do jogo é composto por essas missões "terrestres", que muitas vezes podem deixar o jogador bem irritado. A movimentação é tosca, as câmeras não são inteligentes e os personagens parecem não ter peso no chão. Isso faz com que estágios simples pareçam truncados e confusos. Experimente correr e depois virar para trás em plena batalha, a câmera continuará na mesma posição. Essa é a única grande derrapada do jogo.

As missões terrestres tripuladas não fazem o jogador sofrer tanto. No controle das Speeder Bikes, a velocidade é tanta que você pode perder o rumo ao acionar o turbo. O mesmo vale para o Sand Speeder da missão de treinamento. Já os andadores e os Tauntauns possuem controles mais intuitivos e você não terá muita dificuldade para manejá-los.

É no céu que o jogo pega fogo de verdade. A bordo de X-Wing (ou caças Tie, se preferir) as missões contam com uma riqueza de detalhes impressionante. Durante as missões, você terá a impressão de estar sendo caçado por milhares de Ties ao mesmo tempo, vindos de todas as direções. Se fizer um bom uso do comando que permite que seus parceiros obedeçam às suas ordens, você se dará bem nas missões, mas não terá contato com os gráficos ultra-detalhados que o jogo oferece. Este recurso permite que, através de seus companheiros, você continue atacando os inimigos ao mesmo tempo que se concentra nos objetivos.

De maneira geral, pode-se dizer que **Rebel Strike** dá um upgrade visual e sonoro em relação a **Rogue Leader**. Gráficos enriquecidos em ambientes gigantescos são comuns no jogo e dão a dimensão exata do tamanho do universo de **Star Wars**.

A diferença em relação ao game anterior é que as sombras, neblina e fumaça do novo game estão mais plausíveis, além da iluminação impecável. Esses recursos dão o tom da aventura nos mais variados cenários, fazendo os ambientes ficarem mais "vivos" na tela sem o comprometimento da velocidade, principalmente graças ao uso massivo de texturizações progressivas. Pilotar pelos túneis da Estrela da Morte chega a ser mais legal do que assistir à mesma cena no **Episódio IV**, tamanha experiência multimídia que o game oferece.

Tzin! Tzin! Zóin!

Outro destaque de **Rebel Strike** é o som. Os efeitos sonoros variados, como ruídos de motores, naves, lasers e explosões (incluindo aqui até o som da sensacional bomba que Obi-Wan lança nos asteróides em **O Ataque dos Clones**), são dignos de um Oscar. Além disso, a trilha sonora é constante e orquestrada. Nada de sons digitalizados ou musiquinhas em midi. É a orquestra regida pelo maestro John Williams (compositor dos temas originais) que o acompanha por todas as missões. Outro recurso impressionante é a possibilidade de optar pelo som nos modos Dolby Pro Logic II e Dolby Pro Logic IIx, com mais canais na parte traseira de seu Home Theater. Esse recurso e uma TV razoavelmente grande vão fazer sua sala virar um autêntico cockpit de X-Wing.

Se não bastasse toda essa jogatina, o disquinho traz trechos da trilogia clássica em vídeo, com compactação em DivX. **Rebel Strike** pode ser considerada a primeira aparição da trilogia clássica em vídeos digitais com qualidade de DVD. Há cenas quase inteiras e diálogos extraídos dos três filmes. Há também muitos bônus, como os clássicos games de Arcade de **Star Wars** e **O Império Contra-Ataca**, um documentário com o making-of e faixas de áudio com os comentários dos desenvolvedores.

Até agora, **RS** é o melhor uso da franquia Star Wars em videogames. Além de enfatizar as aventuras do universo expandido (tudo que não apareceu nos filmes, HQs, livros e em vários games), o game coloca o jogador dentro dos fatos ocorridos nos filmes, como se a treta fosse com você. Segundo, porque há um bom enredo, ótima jogabilidade, lindos gráficos, minigames secretos, Multiplayer caprichado, trilha sonora empolgante e cenas dos filmes clássicos. Se por um lado o jogo peca pelo fraco modo terrestre, o restante satisfaz qualquer jogador, seja os iniciantes no Cube ou os mestres Jedi de galáxias muito distantes. Se você estava esperando o momento para contra-atacar as forças de Vader, a sua hora chegou.

Mateus Reis

Diversão em dose dupla

Modo Multiplayer libera as fases de Rogue Squadron 2

Se você não é fã de jogos de ação e tiroteio, precisa pelo menos dar uma espiada no modo Multiplayer de **Rebel Strike**. Há duas opções de jogo. A primeira é o modo Cooperativo no qual você e um camarada rebelde têm à disposição todas as fases de **Rogue Squadron 2 - Rogue Leader**, inteirinhas e sem queda na taxa de frames. O outro modo é o Versus, com quatro opções de jogo: Dog Fight (um contra o outro), Rampage (ganha quem destruir mais itens), Tag & Defend (uma espécie de "capture a bandeira") e o modo Special, que traz uma arena de vale-tudo e corridas alucinadas com Speeder Bikes.



Produtora: LucasArts
Desenvolvimento: Factor 5
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1 a 2

Ignore as missões a pé e capriche no gatilho nas batalhas espaciais. Elas compensam e fazem o jogo valer a pena.

8,5



PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

O clássico dos anos 80 ressurge triunfante na era dos 128 bits

Atualizações de clássicos da era 2D dos videogames são tão comuns hoje em dia que praticamente formam um gênero próprio. Existem as bem-sucedidas (**Metal Gear**, **Mario 64**, **Zelda: Ocarina of Time**) e as nem tanto (**Castlevania 64**, por exemplo). Mesmo assim, conforme o tempo passa, as produtoras não podem mais contar com a memória dos jogadores para criar expectativa e publicidade em torno de um título. Mais do que trazer de volta um nome conhecido, os jogos precisam chamar a atenção (ou não) por suas próprias qualidades.

Esse é o caso de **Prince of Persia: The Sands of Time**, da Ubi Soft. Há 13 anos do lançamento original, o nome **Prince of Persia** mexe com a memória dos jogadores veteranos, e nem sempre traz lembranças alegres. A mistura de controles totalmente precisos com desafios cabulosos e dificuldade crescente garantia a frustração dos jogadores menos pacientes ou menos habilidosos.

Mas não foi o sadismo dos programadores que deu a **Prince of Persia** um lugar na lista dos grandes clássicos. Foi o design genial, tanto dos estágios quanto dos controles e a movimetação dos personagens.

O jogo coloca você no papel de um prisioneiro que tem que escapar das enormes masmorras de um castelo em menos de uma hora, para salvar a princesa das intenções matrimoniais do grão-vizir.

Os desafios que o Príncipe enfrenta exigem inteligência, muito mais do que reflexos rápidos ou força bruta. Seu caminho é um labirinto cheio de armadilhas, abismos, portas trancadas que só abrem com a combinação correta de botões e um ou outro inimigo



Tomadas inspiradas, efeitos de luz e sombra impressionantes e direção de imagens perfeita: um dos melhores games do ano para o Cube

para quebrar a monotonia com duelos de espada. Nas mãos de um jogador experiente, **Prince of Persia** flui como um emocionante longa de aventura.

cam o cenário à sua volta e existe sempre a sensação de estar fazendo parte de um mundo ativo e convincente. A história que segue a partir daí é fundamental ao jogo e oferece uma riqueza e profundidade ausentes nas versões anteriores. O príncipe, a inevitável beldade, e o grão-vizir agora são personagens de verdade que interagem entre si em uma história emocionante.

Quase como um filme

É esse o espírito que a Ubi Soft tenta trazer de volta com **The Sands of Time**. O erro de **Prince of Persia 3D** (para PC, de 1999) foi ter se prendido demais às idiossincrasias dos jogos originais: plataformas, saltos milimetricamente precisos e um design conservador que não aproveitou o potencial da terceira dimensão. Mas o pior de tudo eram os controles: complicados e imprecisos, até o jogador mais cuidadoso não conseguia evitar a frustração de certas mortes "acidentais". **The Sands of Time** pega a essência de **Prince of Persia** e deixa de lado todas as convenções dos jogos anteriores para recomeçar do zero. O resultado é um jogo moderno em todos os sentidos, que vai agradar tanto aos jogadores que ainda não conheciam a série quanto aos que sempre quiseram ver como seria um Prince atualizado com tudo a que tem direito. A influência dos melhores jogos dos últimos anos pode ser sentida claramente aqui. Os cenários são vivos, realistas, não apenas salas quadradas em série que só existem para dificultar cada vez mais a sua passagem. Você é puxado de uma cena à outra pela narração do jogo, o senso de urgência é dado pela história. Tudo começa com uma batalha do lado de fora de um castelo, bombas e flechas caindo por todos os lados. Seu objetivo é invadir o local para conseguir a Adaga do Tempo, artefato mágico que permite ao jogador usar as areias do tempo do título. Conforme você avança, a batalha acontece, explosões modifi-

Flexibilidade acima de tudo

Para enfrentar os obstáculos, pular abismos e escalar paredes, os programadores da Ubi Soft criaram controles extremamente simples e intuitivos que, bem adaptados ao layout dos botões do GameCube e combinados com o design inteligente dos cenários, tornam o personagem tão hábil e flexível quanto um de **O Tigre e o Dragão** ou **Matrix**. Como desafiar a gravidade é a moda hoje em dia, o comando mais interessante (e divertido!) é o de correr pelas paredes por alguns metros, podendo realizar um Wall Kick no final, o que aumenta muito sua mobilidade e a variedade de obstáculos que podem ser transpostos. Outra lição aplicada aqui é a de simplificar ou mesmo eliminar comandos que interrompem o fluxo do jogo. A exemplo de **Zelda: Ocarina of Time**, um marco no design de jogos 3D, você pode subir as plataformas mais baixas simplesmente apontando o controle para frente e o botão de pulo tem múltiplas funções que variam com o contexto, nas lutas, seu personagem se posiciona automaticamente em relação aos adversários. As lutas são o maior exemplo das qualidades cinematográficas de **The Sands of Time**. A câmera muda seu posicionamento constantemente para dar uma visão abrangente da cena. Nos golpes mais impressionantes, há um corte para um close em câmera lenta. Mas a câmera é ativa durante todo o jogo, seja com tomadas que mostram os desafios do cenário, seja escolhendo as perspectivas mais impressionantes para mostrar o belo visual.

Do pequeno para o grande

A verdade sobre a conexão Cube - GBA



É claro que com a versão de **The Sands of Time** para GBA saindo ao mesmo tempo que a do GameCube, dá para prever que ambos se conectarão de alguma forma. "É claro que há diferenças entre os games para as principais plataformas, como algumas surpresas que foram escondidas aqui e ali", disse à **Nintendo World** o produtor de **The Sands of Time**, Yannis Malat. "A versão para GameCube terá conexão com a do Game Boy Advance para liberar novos poderes e truques em ambos os games", revela. Saiba mais sobre o pequeno **The Sands of Time** na página 23 desta edição.

Renasce um clássico

Só isso já bastaria para tornar este um jogo memorável. Mas o criador, Jordan Mechner, e seus colegas foram além. Com a Adaga do Tempo, você ganha alguns dos poderes mais úteis da história dos videogames. Caiu 30 metros por causa de um salto mal calculado? Sem problema, essa morte estúpida pode ser revertida "rebobinando" o tempo com o botão L e um estoque suficiente de areia do tempo. Ela pode ser encontrada em várias partes do cenário ou quando se derrota um dos inimigos enfeitiçados que aparecem a partir da segunda parte do jogo.
Tudo isso faz do novo **Prince of Persia** a mistura perfeita entre aventura e quebra-cabeças. Existe uma história excelente do começo ao fim, personagens interessantes apresentados em vídeo e voz durante o jogo, obstáculos convincentes, controles perfeitos e intuitivos e o ritmo divertido e vertiginoso que marca os jogos de ação mais bem planejados. É um game que tem tudo para ser lembrado daqui a dez anos com a mesma reverência que o **Prince of Persia** original recebe hoje.

Marcel R. Goto



Produtora: Ubi Soft
Desenvolvimento: Ubi Soft
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

Um dos melhores jogos do ano. É um excelente exemplo de como atualizar e aperfeiçoar um verdadeiro clássico.

9.0



DRAGON BALL Z BUDOKAI

A saga de Goku ganha um jogo fiel às suas origens

Depois de vários games Dragon Ball que merecem ser esquecidos, finalmente temos um título à altura dos guerreiros mais fortes do universo. **Dragon Ball Z Budokai** apresenta, além dos modos de duelo (Duel) e torneio (World Tournament), um modo Story, no qual o jogador pode acompanhar o desenrolar de três sagas do anime: Saiyajin, Namek e Andróides. O jogador poderá utilizar 23 lutadores da fase Z e realizar inflamadas disputas contra seus amigos no modo Duel.

Budokai é um capricho só. Os gráficos foram incrementados para o lançamento da versão para o GameCube e estão cristalinos e coloridos. Além disso, todas as vozes foram gravadas pelos dubladores oficiais da série nos Estados Unidos. É quase um desenho animado jogável!

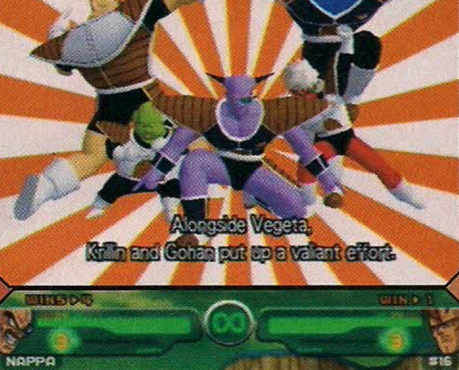
Várias maneiras de brigar

Todo guerreiro Saiyajin tem um propósito na vida: vencer todos os desafios e tornar-se o ser mais forte do universo. Por isso a seqüência quase infinita de batalhas vistas no mangá (publicado pela Conrad Editora) e no anime. Conquistar esse status no game não é tarefa das mais fáceis. Inicialmente, apenas cinco personagens podem ser selecionados.

Há três níveis de dificuldade e o jogador é obrigado a se sagrar campeão em uma categoria para seguir para o próximo nível. Como prêmio, o lutador recebe uma quantia em dinheiro (em zeni, a moeda local) para poder gastar na loja do senhor Popo. Os itens comprados na opção Edit Skills servem para equipar o seu lutador e conferem a ele novas habilidades.

Como acontece na maioria dos games de luta, o jogador deve participar de eliminatórias até chegar ao local mais alto do pódio. O sistema de golpes funciona com a combinação de movimentos no direcional e botões de soco, chute, defesa ou energia. Por exemplo, para queimar um inimigo com um Kame Hame Ha, o jogador precisa apertar quatro vezes o botão de soco e, no final, uma vez o botão de energia. Além de movimentos de ataque com energia e combos, é possível rebater magias para o inimigo, disputar com o adversário para ver quem é o golpeador mais rápido (isso rola quando ambos batem ao mesmo tempo) e até se esquivar das investidas alheias. Outra forma de surrar os caras é usar a combinação soco + chute (para uma porrada mais violenta) ou soco + defesa (para agarrar o adversário e socá-lo sem parar). Esses comandos possuem atalhos nos botões R e L, respectivamente. E é no sistema de golpes que está o maior problema de **Budokai**. Não adianta você executar as seqüências com rapidez, pois o lutador precisa do tempo certo para realizar os golpes. O lutador não salta, abaixa ou voa, a menos que receba um golpe mais forte e seja arremessado. A jogabilidade poderia ser um pouquinho mais ágil, essa falha faz uma grande diferença na diversão.









O fim do mangá

A Saga de Goku chegou ao fim. Será?

A história do herói Saiyajin vai deixar saudades nos fãs brasileiros, como fez com o público japonês há alguns anos. O último exemplar do mangá **Dragon Ball Z**, publicado pela Conrad Editora, chegou às bancas em outubro, fechando a série que começou a ser publicada há três anos no Brasil. Na edição 51, Goku finalmente consegue derrotar Majin Boo e salvar o universo. Se você perdeu alguma edição, é só pedir seus exemplares. Ligue para (11) 3346-6082 e complete sua coleção!

Jogando o desenho animado

A palavra budokai significa torneio em japonês. Mas o game não se limita a uma arena e dois lutadores. No modo Story, você acompanha três sagas com a turma Dragon Ball Z, e pode assistir aos filminhos que mostram como tudo aconteceu. Apesar de serem trechos compactados do anime, é possível entender tudo e, melhor ainda, participar da ação quando chega o momento das grandes batalhas – sempre no papel de Goku. Seu primeiro desafio é derrotar Raditz e salvar seu filho, Gohan, que foi seqüestrado. Algumas lutas são feitas nos mesmos moldes do anime: Goku enfrenta Freeza com pouca energia ou luta usando o corpo de Captain Ginyu. Depois de vencer na saga Saiyajin, você acompanha a ressurreição de Goku e toma parte na saga de Namek para impedir os planos de Freeza. Ao vencer o alienígena, o jogador vai para a última e mais dura etapa durante a qual conhecerá seu pior inimigo: o nojento Cell. Completando cada saga, você destrava novos lutadores para utilizar nos outros modos de jogo, habilita novos cenários e ganha itens para equipar seu personagem.

Poderia ser melhor

Recentemente, foram lançados dois games Dragon Ball para o GBA, mas nenhum agradou de verdade. **DBZ: The Legacy of Goku** era demasiadamente simples. As ações executadas pelo personagem tinham diversos problemas: voar, disparar magias e até batalhar eram coisas monótonas. A seqüência, **DBZ: The Legacy of Goku 2**, recebeu uma maquiagem, mas nem por isso é digna de destaque.
Com a estréia da série no GameCube, as melhorias são inúmeras. Mas **DBZ: Budokai** não pode ser considerado um salvador da pátria: tem seus pontos positivos, mas também muitos defeitos que não deveriam existir em bons jogos de luta. No conjunto, é um game mediano, que agradará principalmente aos aficionados pela saga do mestre Akira Toriyama.

Ronny Marinoto



Produtora: Atari
Desenvolvimento: Dimps
Gênero: Luta
Número de jogadores: 1 a 2

Vale mais pelo modo Story do que pelo modo Tournament. As cenas inspiradas no anime são muito legais e deixam a experiência melhor ainda. 7.0

THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

A melhor adaptação de um filme para os videogames?

A partir deste mês, o assunto não será outro que não o encerramento da trilogia **O Senhor dos Anéis** nos cinemas. O derradeiro capítulo, **O Retorno do Rei**, chega no final de dezembro às telas prometendo um desfecho primoroso e um espetáculo visual inesquecível, tanto para os fãs ardorosos quanto para os novos simpatizantes da saga de Tolkien. Pensando nisso, a Electronic Arts resolveu caprichar na versão eletrônica do filme. **The Lord of The Rings: The Return of the King** não é apenas um jogo de videogame, mas um espetáculo interativo que incrementa e completa a história exibida nos cinemas.

Para quem adorou os filmes e ficou imaginando o que acontece nos momentos não exibidos na telona, o jogo para GameCube se sai muito bem. Tudo começa com um clipe de imagens dos filmes anteriores, que serve como retrospectiva para quem não se lembra da história toda. Em seguida, vem o primeiro estágio, que coloca você direto na batalha do Abismo de Helm, durante a sangrenta luta entre o povo de Rohan e os Uruk-Hai. Você controla o mago Gandalf, que surge no final de **As Duas Torres** para salvar a pátria ao lado de Éomer e seu exército de homens leais ao rei Theóden. Um dos principais pontos a favor do game é transformar em "realidade" aquilo que era apenas sugerido no cinema.

Após o prólogo, a história se divide em três e você escolhe qual caminho seguir: ou vai pela trilha de Aragorn, Legolas e Gimli, ou vive a aventura de Gandalf e Pippin ou encara os perigos com Frodo e Sam.



Caminhos que se cruzam

The Return of the King é um game de ação dos bons, que mistura movimentação alucinada, muitos inimigos na tela ao mesmo tempo e missões para se cumprir. À medida que seguem na aventura, os personagens acumulam pontos de experiência e ganham níveis. Ao final de cada fase, é contabilizado o número de inimigos abatidos, levando-se em conta a maneira como isso foi realizado. Os índices vão de bom a perfeito, dependendo dos combos executados. Esses pontos acumulados transformam-se em créditos, que são usados para comprar novos golpes e habilidades para cada herói. Quanto mais orcs e inimigos derrubar, mais pontos você terá para comprar habilidades.





Perfeição cinematográfica: cenas filmadas misturam-se às seqüências renderizadas, fazendo o jogador cair na ação como se fizesse parte do filme

Assim como no filme, a Sociedade do Anel se separa a partir de um certo ponto, obrigando o jogador a escolher sua trilha. Seguindo o "Caminho do Mago", você incorpora Gandalf (e o hobbit Pippin) em direção a Minas Tirith. O "Caminho do Rei" traz o trio Aragorn, Gimli e Legolas na ida até a sangrenta batalha nos Campos de Pelenor. O terceiro caminho é o dos hobbits, em sua tortuosa trilha até as Montanhas da Perdição para, finalmente, dar cabo do Anel. Apesar de separados, os três caminhos contam uma mesma história narrada por Gandalf (com a poderosa voz do ator Ian McKellen). A graça de ter essa variedade de personagens é que eles são mesmos diferentes, não só pelas armas que usam. Derrotar os orcs na pele de Aragorn é uma coisa, atravessar a mesma fase usando Gandalf é outra história. Depois que terminar o jogo através de um caminho, você vai querer atravessar o mesmo caminho com outro personagem, já que são experiências distintas e bem satisfatórias.

Nem o Frodo sofreu tanto

Prepare-se para destruir a ponta de seus dedos: a maioria das missões de **ROTK** não se limita à irrestrita destruição de orcs. Quase sempre você é obrigado a fazer várias coisas ao mesmo tempo: salvar pessoas, abrir portas, lançar catapultas, entre outras ações. Em alguns casos, o objetivo não será assim tão claro e você vai penar para entender o que está rolando. Um dos (pouquíssimos) problemas do game é ser muito difícil. Cada fase é um desafio cansativo que irá exigir muito de sua habilidade e paciência. Sua energia estará sempre no limite, tornando obrigatório pegar qualquer item de energia que aparecer. Por isso, vale a pena prestar atenção a um círculo presente na parte de baixo da tela, que é preenchido a cada inimigo derrotado. Quando ele se completa seu personagem entra no modo Perfect, no qual os golpes ficam bem mais poderosos e capazes de derrubar em uma única investida.

E se você é daqueles que não gosta que estraguem surpresas, não se preocupe: o game, que chega mais de um mês antes do filme, quase não dá pistas sobre o que vai rolar na telona. A EA se preocupou em criar um produto que complementasse a história, em vez de entregar as principais surpresas da trama.

Os mais curiosos poderão se deliciar com mais de 20 minutos de cenas até agora inéditas.

E apesar de nada ter sido produzido exclusivamente para o filme (como aconteceu com **Matrix Reloaded** e **Enter the Matrix**), a sensação de novidade é grande. As cenas filmadas se misturam às seqüências renderizadas e ao jogo propriamente dito, fazendo o jogador cair direto na ação como se fizesse parte do próprio filme. Esse realismo não é apenas na parte visual, os atores originais do filme fizeram as narrações exclusivas para o jogo. A música também foi tirada da trilogia cinematográfica, combinando de forma ideal as duas formas de entretenimento.

Não há dúvida que o terceiro filme irá corresponder a todas as expectativas dos fãs.

O game, para sorte nossa, seguiu no mesmo caminho. No fim das contas, é melhor encará-lo após ter assistido ao filme. A experiência ficará mais completa, e não será tão complicada.

Pablo Miyazawa



Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Hypnos Entertainment
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1 a 2

A mais perfeita transposição do cinema para os videogames. Pena que seja tão difícil. Mas o esforço compensa.

8.5

Em sociedade é melhor ainda

Multiplayer de ROTK é puro trabalho cooperativo

Não é preciso ser fanático pela obra de Tolkien para saber que a Saga do Anel é uma tarefa coletiva. Por isso, o modo Multiplayer é mais do que obrigatório e se torna disponível depois de terminado o modo Single Player. Nele, dois jogadores aventuram-se pelo caminho de Aragorn, Legolas e Gimli, cruzando todas as fases necessárias até o combate final em Gondor. Só então os caminhos de Gandalf e Pippin e, posteriormente e dos hobbits, podem ser jogados. Novas opções e cheats, como documentários, dois minigames e a possibilidade de jogar com mais três heróis (não vamos dizer quais!) são abertos a cada estágio terminado.

E há a conexão com o GBA. Conectando o portátil com o cartuchinho de **Return of the King** ao console, é possível transferir para os personagens os pontos de experiência obtidos na versão pequena, agilizando o ganho de experiência.





XIII

As histórias em quadrinhos ganham vida no GameCube

XIII é algo fora do padrão normal dos videogames. Tudo bem que você já deve ter visto mais de 550 games de tiro em primeira pessoa, mas já viu algum com gráficos em Cel-Shading? O estilo está em voga atualmente (**Zelda: The Wind Waker** e **Auto Modellista**, para citar alguns), porém, nunca havia sido usado para este gênero. O resultado? Muito bom, para falar a verdade. O efeito visual permitiu que certas liberdades pudessem ser tomadas, fazendo o jogo avançar como se fosse uma perfeita HQ.

E que história! Conspirações, perda de memória, identidades desconhecidas, mistério atrás de mistério. A maioria dos jogos desse gênero colocam o jogador para enfrentar aliens, mons-tros escabrosos ou nazistas da Segunda Guerra. No mais recente FPS da Ubi Soft, seus inimigos serão gente como eu e você. A diferença é que eles sabem quem você é, enquanto você precisa gastar munição para descobrir quem é o sujeito na foto da sua carteira de identidade.

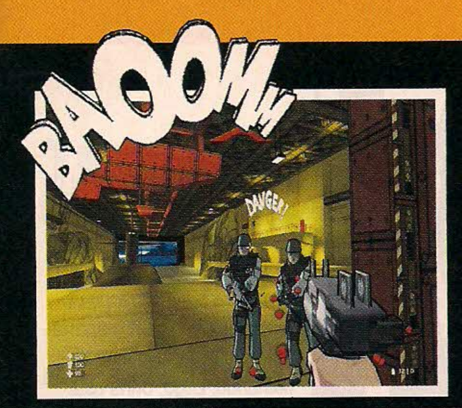
Matei o presidente!

As telas de menu já dão o clima comics que irá acompanhar você durante o jogo todo. São vários quadrinhos representando as opções: o Multiplayer mostra três personagens estilosos juntos, a tela de opções retrata o personagem principal em frente a um computador e assim por diante. Além dos gráficos em Cel-Shading, essa roupagem e as cenas de transição têm tudo a ver com o universos das HQs. Nada mais natural, já que o game é baseado em uma série de quadrinhos belga de muito sucesso na Europa (veja texto ao lado).

O enredo de **XIII** gira em torno de uma conspiração para apagar o presidente (supõe-se que seja dos EUA... mas não é o Bush!). Muita gente pensa que foi você quem apertou o gatilho, mas nem disso você se lembra. Ao acordar em uma praia, totalmente zureta, com uma grande dor de cabeça e um misterioso XIII tatuado em seu peito, você é ajudado por uma salva-vidas gostosona, estilo Pamela Anderson na época de **Baywatch**. Ela o leva a um chalé para que você se recupere, mas não tem nem tempo de dar o remediozinho na sua boca. Uns figuras muito mal encarados pintam na área e, através da janela,

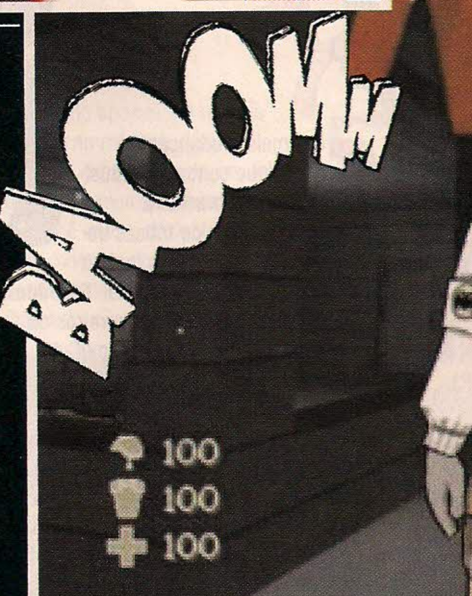
Produtora: Ubi Soft
Desenvolvimento: Ubi Soft
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1 a 4

Com lindos gráficos de HQ, os jogos de tiroteiro ficaram um pouco menos carrancudos — **8.0**





Gráficos em Cel-Shading, cortes de câmera inspirados e onomatopéias ajudam a trazer o clima dos quadrinhos ao game





fazem mais furos na moça que em um queijo suíço. Você perdeu a memória, e como não quer perder a cabeça também, logo descola um trabuco e começa a despachar inimigos com a destreza de um matador de aluguel.
Então, o cenário da ação é transferido para bancos, prédios comerciais, o quartel-general do FBI e muitos outros locais, todos com um estilo de arte bem singular, que merece ser visto e admirado.
De admirar também é o modo como a história se desenrola, com quadrinhos estáticos e outros com movimentos, além de vários flashbacks do personagem principal. Isso tudo é delicioso de assistir e deixa o jogador com vontade de descobrir detalhes sobre a vida misteriosa do herói.

Rápido e mortal

Não é à toa a grande expectativa sobre **XIII**. A jogabilidade que usa as duas alavancas analógicas, uma para movimentação e a outra para visão, está afinadíssima e bastante rápida. A mira é um tanto quanto pequena e leva tempo para se acostumar com ela, mas não é nada que cause estranheza em alguém que já esteja calejado com esse tipo de game. Melhor, ela até aumenta o desafio não deixando as coisas fáceis demais.
As armas trazem aquele conjunto de pistolas, espingardas, rifles e lançadores de morteiros que todo mundo já viu, mas agora com visual dife-renciado, todas têm um gostinho especial e animações bem legais. Mande chumbo com R e pule obstáculos com L. O botão A é o botão de ação e serve para inúmeras situações durante o jogo, além de servir para apanhar objetos que podem ser usados para nocautear os inimigos, como cadeiras, cinzeiros e vassouras. A animação de seu personagem torcendo o pescoço dos reféns é show de bola. Toda violência mostrada é "branda" e não derrama um pingo de sangue.
Outra coisa legal em **XIII** é quando a "câmera cartunesca" focaliza a morte de um cara que está bem distante. Imagine que você tem o rifle Sniper e avistou um bandido lá longe. Com os dois níveis de mira da arma, a pequena visão que você tem fica bastante nítida. Aperte o gatilho e uma seqüência em quadrinhos exibe todo o sofrimento mortal do vagabundo!

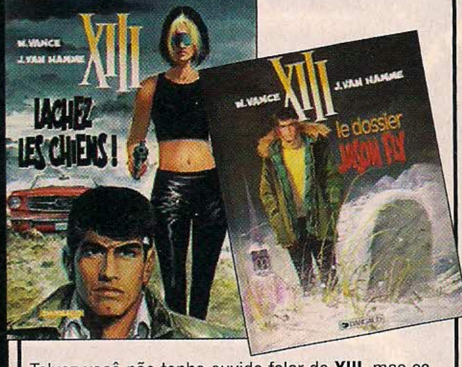
Pow! Crash! Bang!

As atuais equipes de desenvolvimento da Ubi Soft preocupam-se com os pequenos detalhes de seus jogos. **XIII** é uma prova disso. Durante o decorrer do jogo, você adquire técnicas chamadas Skills, e uma das primeiras e mais importantes é uma espécie de sexto sentido que avisa se os inimigos estão próximos. É só ficar parado para ver onomatopéias como "tap tap tap", que mostram se há bandidos por perto.
Para um game com todo esse estilo, nada mais justo que o áudio estivesse no mesmo nível. A trilha sonora é variada e traz músicas com sabor de seriados policiais dos anos 80, como **Kojak** e **Starsky e Hutch**. Os efeitos sonoros acompanham isso e traduzem com propriedade as já citadas onomatopéias. A dublagem e a atuação dos atores que cederam suas vozes para os personagens é convincente. Podemos mencionar David Duchovny (de **Arquivo X**) no papel principal e Adam West (o antigo Batman da TV) como o coronel do FBI.
O Multiplayer também pega fogo de verdade e é uma ótima variação em relação à enorme quantidade de jogos de tiro "sérios" que vemos por aí. Por isso mesmo, este é um dos games mais disputados aqui na redação depois do expediente.

Eduardo Trivella

Do papel para a telinha

XIII nasceu nas revistas européias



Talvez você não tenha ouvido falar de **XIII**, mas os leitores europeus o conhecem muito bem. Criado pelos artistas belgas Jean Van Hamme (roteiro) e William Vance (desenhos) a série surgiu em 1984, nas páginas da revista **Spirou**. A idéia inicial – um homem que é encontrado sem memória em uma praia – foi tirada de um livro chamado **A Identidade Bourne**, do escritor Robert Ludlum (que depois deu origem ao filme de 2002 estrelado por Matt Damon). As aventuras do herói misterioso e sua tatuagem "XIII" foram publicadas em diversos países e já acumulam mais de 6,5 milhões de cópias vendidas. No Brasil, foram lançados apenas cinco volumes pela extinta editora Meribérica.



Freedom Fighters

Estratégia militar no capricho e sem complicações







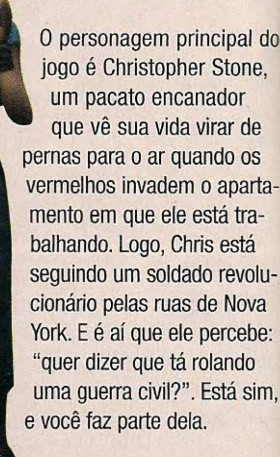
Com mais mudanças de nome que cantora de música popular brasileira, o aguardado game de táticas de pelotão da Electronic Arts foi batizado de maneira bem especial: **Freedom Fighters** (traduzindo, "os guerreiros da liberdade"). Lançado para o GameCube, o jogo vem para descomplicar a vida de quem gosta desse tipo de guerrilha eletrônica. Você, provavelmente, nunca esteve em uma trincheira, mas deve saber que a guerra é um inferno dos grandes. E se para se divertir você tem que travar uma guerra com o joystick, onde está a graça? Pensando nisso, a Io Interactive fez o que todo mundo queria: criou um jogo com muita ação e possibilidades estratégicas, mas não deixou ninguém quebrando a cuca para chegar aos objetivos.

A Guerra Fria pegou fogo

O maior medo dos norte-americanos nos dias de hoje é o terrorismo. Coisas sinistras como antraz, armas químicas e aviões seqüestrados tiram o sono do mais tranqüilo cidadão desse país. Mas muito antes de Osama Bin Laden se tornar o maior pesadelo de George Bush, havia outros motivos de preocupação para quem vivia na América. Pode até ter sido um truque para desviar nossa atenção sobre algo muito pior que rolava por baixo dos panos. Mas o fato é que a Guerra Fria, durante muito tempo, monopolizou a mídia e deixou os americanos com medo de uma invasão soviética. Em **Freedom Fighters** a história é bem diferente. A Guerra Fria nunca chegou a existir, já que a União Soviética encerrou a Segunda Guerra Mundial jogando a bomba atômica em Berlim e transformando a Europa em um grande bloco comunista. Qual o próximo objetivo? Invadir a Terra da Liberdade e encher a cara de vodca na Casa Branca, é claro!

É só dar a ordem!

A fim de simplificar este gênero de game normalmente complexo, os criadores de **Freedom Fighters** deixaram o controle de seus aliados bem mais simples: você pode ordenar que eles ataquem, defendam ou dêem cobertura individual ou coletivamente com rápidos toques ou segurando os botões Y, X e A, respectivamente. E fique sossegado: eles farão o melhor trabalho possível, armando emboscadas, buscando um ponto perfeito para atirar e driblando obstáculos para cumprir as determinações do líder, isto é, você.



O personagem principal do jogo é Christopher Stone, um pacato encanador que vê sua vida virar de pernas para o ar quando os vermelhos invadem o apartamento em que ele está trabalhando. Logo, Chris está seguindo um soldado revolucionário pelas ruas de Nova York. E é aí que ele percebe: "quer dizer que tá rolando uma guerra civil?". Está sim, e você faz parte dela.

Deus salve a América

Dois apectos saltam aos olhos em **Freedom Fighters**. O primeiro é o exagerado patriotismo dos soldados americanos, mostrado em diálogos cheios de preconceito contra os povos não-americanos. Outro exemplo está nos objetivos de algumas fases: o hasteamento da bandeira de listras e estrelas no lugar da vermelha dos russos. Até uma musiquinha triunfal toca nesses momentos. O outro aspecto é bem positivo: a elevada inteligência artificial de seus aliados. Conforme vai ganhando pontos de carisma ao resgatar prisioneiros e cumprir missões, mais as pessoas acreditam em seu potencial como líder, e mais soldados podem ser convocados para o seu pelotão, podendo chegar a um exército de 12 comandados. Os (poucos) pontos fracos ficam por conta do menu pouco inteligente (não se pode parar o jogo para selecionar um item de recuperação ou outro armamento) e da mira deficiente em primeira pessoa (que deixa a movimentação lenta demais). A menos que você tenha sete dedos em cada mão, essas duas coisas transformarão você em um alvo fácil durante as muitas missões. Mesmo com esses poréns, **Freedom Fighters** é um título divertido e que merece ser conferido.

Eduardo Trivella

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Io Interactive
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1 a 4

O game tem alguns momentos - bomba, mas seus pontos altos e a diversão compensam tudo.

7.5

Teenage Mutant Ninja

Turtles

As comedoras de pizza deixaram a originalidade no passado

Em 1984, Kevin Eastman e Peter Laird, desenhistas que obviamente adoram pizza, criaram as tartarugas mais famosas depois daquela que aposta corrida com o coelho. As Tartarugas Ninja fizeram um sucesso gigante e, além de filmes, desenhos e produtos, alguns games também estamparam a marca **TMNT** na embalagem (o último deles foi lançado em 1994). Quase dez anos depois, uma nova série de desenhos animados resgata as tartarugas do exílio nos esgotos de Nova York. E a Konami aproveita a onda para lançar um novo game, bem no estilo daquele que foi o maior sucesso nos Arcades, no início da década de 90.

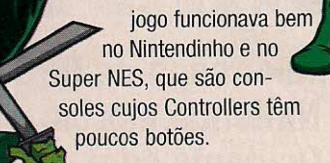






Volta ao passado

Enxergue sua **NW** como um dicionário inglês-português de expressões de videogame e finja que está consultando um termo que começa com a letra B: "Button-Masher". O significado seria: "jogo eletrônico no qual o usuário aperta os botões de seu joystick de forma frenética, em ritmo desvairado, sem nenhuma coordenação aparente, uma cena que se assemelha a um "espancamento de botões". Em muitos exemplos desse gênero, é possível passar por quase todo o jogo apertando apenas um ou dois botões, no máximo. **TMNT** é exatamente assim, talvez um pouco melhor que isso. Se algum dia você entrar, acidentalmente, em uma máquina do tempo e viajar uns dez anos para trás, visite algum fliperama e jogue um belo game da época, estrelado por quatro tartarugas mutantes que amassam centenas de inimigos bem parecidos uns com os outros. No final da fase, há um chefão que mede forças com os anfíbios. Talvez você não tenha vivido naquela época, mas eu estive lá e posso dizer: era bem mais divertido jogar **TMNT** no Arcade do que no GameCube, mesmo ficando pobre de tanto gastar em fichas para enfrentar Krang e o Destruidor no final. Se não fosse pelas tartarugas, qual seria o diferencial deste novo game? Os gráficos com a técnica Cel-Shading? Não há como questionar a beleza do jogo (as cenas tiradas do desenho animado farão a alegria dos fãs), mas existem outros games bem mais interessantes com gráficos no mesmo estilo. Esse tipo de jogo funcionava bem no Nintendinho e no Super NES, que são consoles cujos Controllers têm poucos botões.



Está faltando gente!

Escolha um dos quatro pintores renascentistas e parta para esgotos, becos escuros, fábricas e mais um monte de lugares sinistros, enfrentando os membros do Clã do Pé e ouvindo as tartarugas gritarem os nomes de seus golpes o tempo todo. Chame um amigo para ajudar você nessa árdua tarefa ou tire um contra no modo Vs. Mas chame apenas um porque, ao que tudo indica, a Konami esqueceu (ou então ficou com preguiça) de criar um modo para quatro jogadores. Todos sabem que o Cube tem entrada para quatro controles! Alguém aí dê um despertador para os caras da Konami, eles dormiram!
E também gostaria de saber porque não posso começar o jogo dando voadoras. Uma coisa tão simples como uma voadora... é só apertar o botão de pulo mais o botão de ataque. Mas não! Sou obrigado a passar por um dojo e cumprir um treinamento cansativo para dominar a arte sagrada da voadora. Se não cair no sono durante o game, você ainda aprenderá alguns outros golpes. Tudo muito repetitivo. Talvez fosse melhor ter deixado as Turtles repousarem eternamente na lembrança de seus dias de glória.

Eduardo Trivella



Te vi na tevê

Novo desenho já passa no Brasil

Não é só no game que as Turtles mudaram de cara. O novo desenho que estreou no Brasil, em outubro, no canal pago Fox Kids, traz um novo enredo e um visual totalmente renovado em relação ao desenho dos anos 90. Confira a novidade todas as sextas-feiras, às 17h30, com reprises aos sábados, às 10h30 e 19h30.




Produtora: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1 a 2

As tartarugas mutantes que falam Cowabunga estão de volta! Mas foi para isso que elas voltaram?



Fire Emblem

A maior saga de RPG da Nintendo estréia no Ocidente com 13 anos de atraso

A série **Fire Emblem** foi criada originalmente para o Famicom (a versão japonesa do nosso NES 8-bit) no início dos anos 90. Graças aos seus sistemas inovadores e ao enredo cativante, o game conquistou milhares de fãs, dando origem a mais de dez jogos até o final da era do Super Famicom. Com a chegada do GBA, a Nintendo ressuscitou a série com **Fire Emblem: The Sealed Sword**, que teve sucesso considerável. Este ano, **Fire Emblem,** o 13º game da série foi lançado para o portátil. Como assim? Você não se lembra dessa história de sucesso? Não é de se estranhar. Afinal, por mais de 13 anos, **Fire Emblem** foi "um dos maiores segredos da Nintendo japonesa". Graças ao sucesso de games como **Advance Wars**, finalmente o Ocidente pode conhecer uma das melhores séries de RPGs estratégicos do mundo dos games.



Histórias para americano ver

Fire Emblem começa quando o personagem principal (você) é encontrado caído em uma estrada. A garota que o encontrou, Lyn, pede para acompanhá-lo até a cidade mais próxima. É lá que a vida da garota dá uma guinada completa: dois cavaleiros enviados pelo reino de Caelin descobrem que ela é, na verdade, Lyndis, a verdadeira herdeira do trono desse reino. Eles contam que o rei, que é avô da menina, está muito doente. Suspeita-se que foi envenenado pelo tio de Lyn, que deseja usurpar o trono. Soou familiar? Este **Fire Emblem** tem o enredo mais simples e direto da saga. Você vive as aventuras de uma garota que deve retomar seu trono e, posteriormente, acabar com a ameaça dos dragões – a típica história de capa e espada.

Tudo bem que alguns personagens possam conversar durante os combates para desencadear novos eventos na história. Mas quem curte enredos rebuscados vai torcer o nariz quando ouvir o personagem dizer, de maneira patética: "Oh, não tenho mais nada para fazer aqui. Vou com você".

Os gráficos não são nenhum primor, mas não comprometem. A movimentação dos personagens é bastante fluida. As animações dos ataques e magias impressionam, há polígonos saltando aqui e ali.

Sistemas ideais

Então, o que faz de **Fire Emblem** um jogo tão bom? Em uma palavra: sistemas. Os fãs dos games de estratégia com sistemas complexos vão se deleitar com este game. Arqueiros não podem atacar inimigos próximos. Clérigos e bardos não atacam e ganham muito pouca experiência, mas são capazes de recuperar a energia ou fazer com que as unidades se movam novamente. Todo o terreno garante bônus ou penas para as classes: florestas concedem esquiva, montanhas protegem contra flechas, neblina atrasa unidades não-voadoras e assim por diante. Outro destaque é o sistema de Rescue, no qual unidades montadas podem levar consigo unidades menores ao custo de alguns pontos de defesa e ataque. A Intelligent Systems realmente fez um trabalho impressionante. Não é errado dizer que este game é uma versão mais sofisticada de **Advance Wars**. Se você curtiu **AW,** mas o achou infantil demais, tente este. Você não vai mais largar.

Eric Araki









Antes tarde do que nunca

Por que não jogamos Fire Emblem antes?

Se **Fire Emblem** foi um sucesso, por que a Nintendo nunca o lançou no Ocidente? Na verdade, isso não aconteceu apenas com **Fire Emblem**. Games como **Final Fantasy II** e **III** (para Famicom), lançados na mesma época, nunca chegaram aqui. Quando **FE** saiu, o Nintendinho ainda estava se estabelecendo no Ocidente. A idéia da Nintendo era passar a imagem de que videogames eram brinquedos para crianças. Como **Fire Emblem** era considerado "complicado demais", seu lançamento acabou sendo adiado neste lado do mundo.



Produtora: Nintendo
Desenvolv.: Intelligent Systems
Gênero: RPG / Estratégia
Número de jogadores: 1

Quem curtiu Advance Wars vai amar. Mas os verdadeiros fãs de RPGs estratégicos vão sentir que falta alguma coisa...





Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge

A dupla animal faz jus ao talento da Rare

Faz tempo que a Rare queria lançar um game da dupla Banjo e Kazooie para o Game Boy Advance. E para isso, nada melhor que voltar no tempo para aproveitar boa parte da história já contada. O início de **Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge** acontece logo após o final do primeiro **Banjo-Kazooie**, lançado em 1998 para o Nintendo 64. Nele, urso e passarinha aprisionam a malvada bruxa Gruntilda embaixo de uma pedra gigante. Enquanto os heróis comemoram a vitória, o inventor Klungo constrói um corpo de metal para abrigar o espírito da bruxa. E assim ela está de volta, mais poderosa do que nunca! Essa "Mecha Gruntilda" rapta Kazooie e volta no tempo para retomar seu velho plano de dominar o planeta. O urso bonachão conta com a ajuda do amigo e feiticeiro, Mumbo Jumbo, para voltar ao passado, salvar sua parceira e impedir os planos da velha bruxa. Recomeçando do zero, Banjo precisa aprender novamente todas aquelas técnicas e movimentos especiais que havia aprendido nos games do Nintendo 64.



Quase inédito

Depois que a parceria Rare e Nintendo foi desfeita, uma pergunta ficou no ar: qual seria o destino dos games que já estavam em desenvolvimento pela empresa? Os do Cube, você sabe: foram direto para o Xbox. Já os de GBA ficaram no limbo até alguns meses atrás, quando foi confirmado que a THQ cuidaria do lançamento dos títulos "perdidos". **Grunty's Revenge** foi o primeiro da lista. A expectativa agora está em de **Banjo Pilot** e **Sabre Wulf**, ambos previstos para março de 2004.



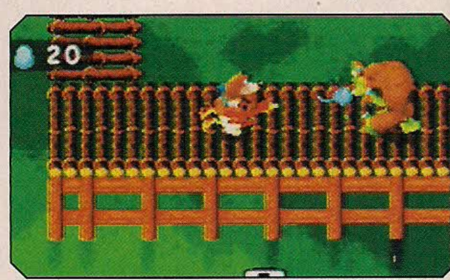
Monotonia zero

A tarefa de explorar os seis mundos de **Grunty's Revenge** será tudo, menos monótona. A ação é constante e a infinidade de itens escondidos mantém o jogador ocupado o tempo todo.
O desafio de obter 100% em todas as áreas aumenta mais a diversão e o fator replay.
Além de derrotar a bruxa malvada, seu objetivo é encontrar os preciosos Jiggies, as peças douradas do quebra-cabeça que abrem os portais para novas áreas. Para cada nova passagem é exigido um número maior de peças. Para conquistá-las, o esquema é o mesmo dos outros games da série: além de procurar pelo cenário, é preciso ajudar personagens com problemas.
Já para ganhar habilidades como escalar, bater com a mochila e nadar, Banjo precisa coletar as notas musicais que estão espalhadas pelos mundos e depois conversar com Bozzeye (a toupeira esquisita que vive embaixo da terra). Outros movimentos e habilidades, como atirar ovos, planar e dar saltos mortais, só poderão ser aprendidos depois que você resgatar Kazooie.
As famosas (e bizarras) transformações de Banjo oferecidas na tenda de Mumbo Jumbo, também estão presentes no GBA. Desta vez, o ursão pode se transformar em um rato, em um tanque e, até mesmo, em um polvo. Para isso, basta encontrar os Tokens – símbolos com a forma de caveira – e trocá-los com o feiticeiro.

O urso que não sabe nadar

Encarar inimigos é uma rotina na vida de Banjo e Kazooie. Eles podem ser monstros, tentáculos, gorilas e minas flutuantes, sem falar nos chefões, como o capanga Klungo e a Mecha Gruntilda. Sua energia é medida por uma barra que fica no canto superior esquerdo. Para aumentá-la basta encontrar os favos de mel vazios e trocá-los nas colméias.
Complicado é mergulhar. O peludo não possui ataques submarinos e é obrigado a desviar dos predadores, além de engolir bolhas de ar para não sufocar.
Grunty's Revenge demorou a chegar, mas valeu. Apesar do tamanho reduzido e de não ser tão extenso quanto os jogos do N64, o game não irá decepcionar os fãs. Os gráficos são caprichados, a trilha sonora é envolvente e a jogabilidade não compromete. Tudo isso só confirma a qualidade incrível dos games da Rare, além do carisma gigantesco da dupla Banjo e Kazooie.

Ronny Marinoto

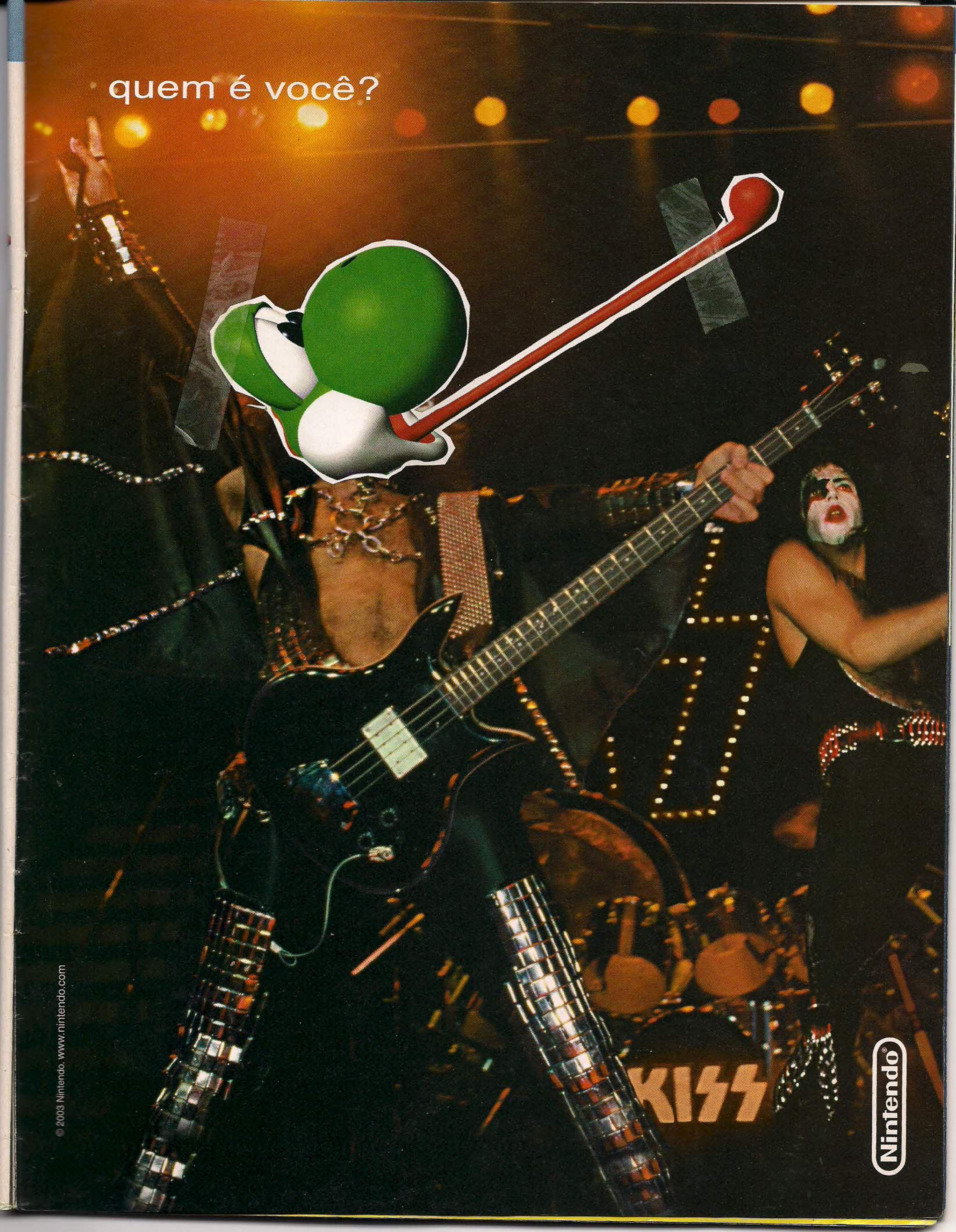




Produtora: THQ
Desenvolvimento: Rare
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

Para ser completo o game só precisava ter mais fases. Mas neste aqui, a Rare chegou muito perto da perfeição.




quem é você?
KISS
KISS
© 2003 Nintendo. www.nintendo.com
Nintendo®



Teenage Mutant Ninja Turtles

Produtora: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

Em um passado não muito distante, quatro tartarugas cascudas tornaram-se os personagens de maior sucesso dos videogames. Os fãs da Nintendo sabem disso melhor do que ninguém, já que foi no Nintendinho e no Super NES que esses jogos se tornaram clássicos.
O tempo passou e as Turtles resolveram voltar à TV em uma nova série animada. Conseqüentemente, retornaram aos games. **TMNT** para GBA segue o estilo da nova série: é parecida com os velhos quadrinhos e tem um jeitão mais sombrio, mas não menos divertido. Em 17 fases, o jogador controla Raphael, Leonardo, Michelangelo e Donatello. Cada personagem tem quatro estágios a cumprir seguindo sua própria história, que culmina em uma batalha com Oroku Saki, poderoso homem de negócios mais conhecido como Destruidor.
Tanto o visual quanto a jogabilidade são excelentes. Os personagens possuem uma boa quantidade de movimentos e as fases têm um



nível moderado de desafio, o que exige uma certa habilidade. Isso porque, além das seqüências de pancadaria, nas quais você apenas precisa bater em inimigos, há plataformas para serem escaladas e um chefe no final da fase. Além disso, cada personagem possui uma fase de corrida, na qual pilota um veículo e atravessa obstáculos. Leonardo pilota uma lancha, Raphael vai de motocicleta, Michelangelo encara um skate e Donatello voa em um planador. Talvez o único ponto negativo seja o som, repetitivo em algumas fases, mas que não chega a atrapalhar. Faltou um modo Multiplayer, essencial nos jogos das Turtles.

Renato Siqueira





O visual e o estilo remetem diretamente aos games das Turtles lançados durante a década de 90 para o Super NES



Bem melhor que a versão para Cube, este game rende boas horas em frente à telinha.

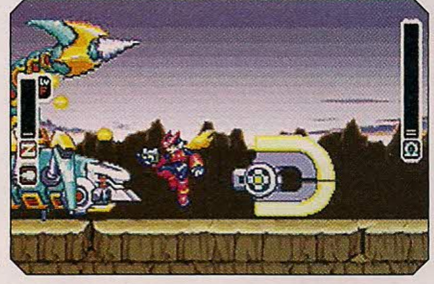


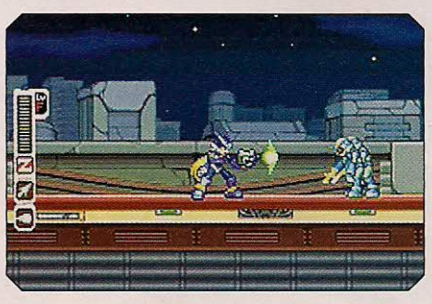
Mega Man Zero 2

Produtora: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1 a 2

Se o jogo anterior ficou conhecido como um dos mais difíceis da série, a continuação não seria diferente. Muitos fãs de **Mega Man** ficarão surpresos com a quantidade de Continues usados para se chegar ao fim do jogo.
Desta vez, obter ranking A ou S nas fases resulta em novas habilidades para o herói Zero, como tiros especiais e técnicas com a espada. Outra novidade são as Forms, configurações especiais do personagem com características únicas, que são recebidas de acordo com as ações do jogador nos estágios. Além disso, há novos Cyber Elves para encontrar.
Os gráficos continuam excelentes e muito detalhados. As músicas não ficam devendo qualidade para outros **Mega Man**. Os controles são ideais, pois permitem carregar duas armas ao mesmo tempo enquanto o herói se esquiva dos ataques dos adversários. Acredite, você vai precisar fazer isso!

JP Nogueira







Pela dificuldade excessiva, não é um game para qualquer um. Mesmo assim é um desafio e tanto!

9.0

Scooby Doo: Mystery Mayhem

Produtora: THQ
Desenvolvimento: A2M
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1



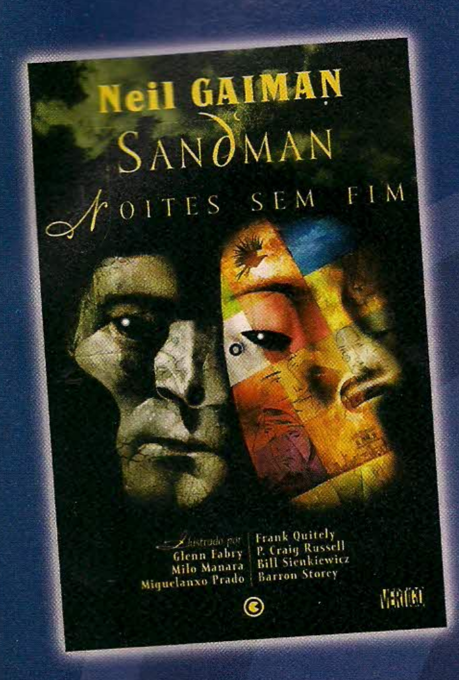
Depois que o filme de Scooby Doo emplacou nos cinemas, uma onda de tranqueiras com a cara do cão medroso começou a aparecer. Este jogo pode ser incluído nesse grupo. Mystery Mayhem tem cinco fases confusas e sem graça, cada uma com um mistério a ser resolvido. É possível controlar o Salsicha e o Scooby durante os episódios, pois há puzzles que só podem ser resolvidos por um personagem específico. Fora isso, é preciso coletar todos os itens que encontrar para usar contra os fantasmas. Básico demais.

Juliana Fernandes

Os gráficos são ruins, o som é repetitivo e o jogo, entediante. Passe longe para não se irritar.



OS MELHORES LIVROS DE FANTASIA perto de você



SANDMAN: NOITES SEM FIM de Neil Gaiman



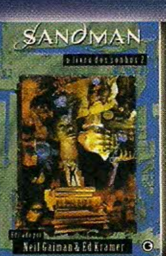
NOITES SEM FIM é o retorno do mago Neil Gaiman ao universo de Sandman, o mestre dos sonhos. Uma obra-prima que entrou na lista dos mais vendidos do *New York Times*. Para quem adora magia, fantasia e quadrinhos. Agora no Brasil em edição de luxo!

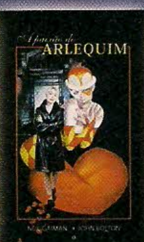
LEIA TAMBÉM DE NEIL GAIMAN:

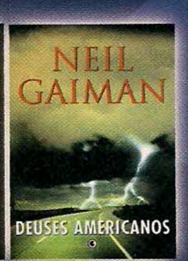
Sandman: Os Caçadores de Sonhos, Sandman: O Livro dos Sonhos vol. 1 e 2, Stardust, A Paixão de Arlequim e Deuses Americanos.

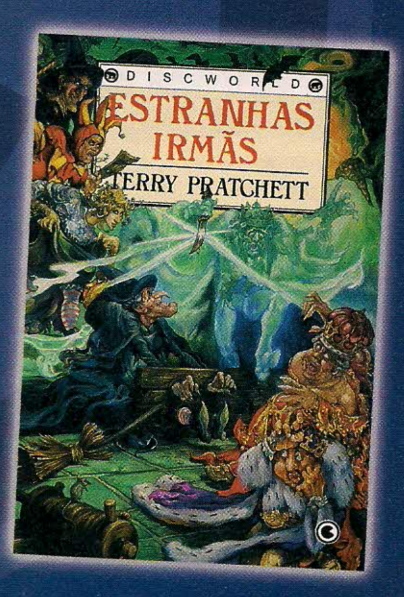












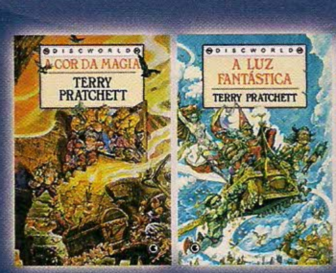
ESTRANHAS IRMÃS de Terry Pratchett

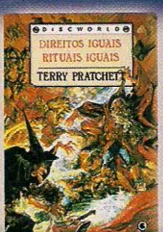
Eleito o escritor preferido da Inglaterra, Terry Pratchett agora estoura no Brasil. Seus livros unem magia e muito humor em aventuras que se passam no universo Discworld, um mundo onde tudo é posssível. Em *Estranhas Irmãs*, um trio de irmãs bruxas se envolve em encrencas e absurdos... Para fãs de Harry Potter, Tolkien e para quem gosta de boas gargalhadas.

LANÇAMENTO

LEIA TAMBÉM DE TERRY PRATCHETT:

A Cor da Magia, A Luz Fantástica, Direitos Iguais - Rituais Iguais, O Aprendiz de Morte e O Oitavo Mago





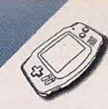






À venda nas livrarias e nas melhores bancas do Brasil.

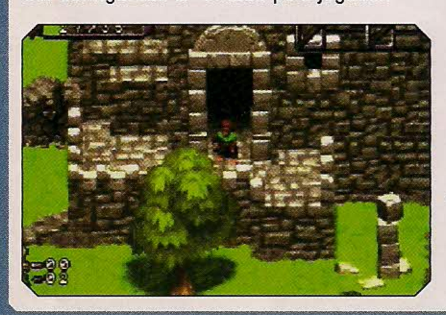
Também pelo site www.lojaconrad.com.br - Visite e conheça nossas promoções e novidades em games e DVD.



The Hobbit

Produtora: Sierra Entertainment
Desenvolvimento: Saffire
Gênero: RPG / Ação
Número de jogadores: 1

Os fãs de **Zelda** e **O Senhor dos Anéis** podem começar a comemorar a chegada de **The Hobbit** ao portátil. O jogo segue o esquema já consagrado de **The Legend of Zelda: A Link to the Past**, do Super NES: é um RPG misturado com ação muito bem bolado, com diversos puzzles e itens escondidos. Dessa forma, o game alterna momentos de ação simples, com outros nos quais você precisa se esconder de inimigos (uma espécie de modo Stealth simplificado).
A jogabilidade não tem complicação e pode ser configurada à vontade pelo jogador.





O visual é bonito, apesar de deixar o jogo lento em etapas mais avançadas. A parte sonora não é exatamente ruim, mas também não é fantástica. E não se espante com a grande dificuldade no início do jogo. Sua opinião vai mudar assim que você vencer facilmente um chefão mais poderoso. Se curtir RPGs, não deixe de conferir. Se for fanático pela saga **O Senhor dos Anéis**, **The Hobbit** fica melhor ainda, já que a história segue fielmente o livro de J.R.R. Tolkien. Serve como bom aperitivo para **O Retorno do Rei**.

Nicolas Tavares

Apesar dos defeitos, o game vale a pena ser jogado por quem espera pelo novo Zelda para Game Boy Advance. 7.0

Disney's Party

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Jupiter
Gênero: Tabuleiro
Número de jogadores: 1 a 4



Imagine **Mario Party** com a turma da Disney. Não há como melhor resumir a idéia de **Disney's Party**. Você pode escolher jogar com Mickey, Minnie, Donald ou Margarida e pode andar por quatro tabuleiros diferentes e resolver puzzles. A maioria é quebra-cabeça. Em outras casas, a ordem é eliminar inimigos. Outros personagens também marcam presença, como o Pateta e o Tio Patinhas. Durante a partida, sua missão é conseguir itens especiais como estrelas, pirulitos e xícaras de chá. Ideal para os jogadores mais novos.

Juliana Fernandes

Cópia descarada de Mario Party. Como a série não foi lançada para o GBA, pode até agradar.

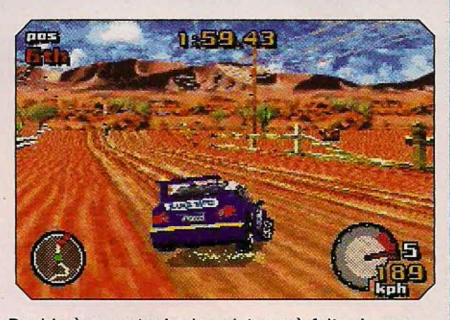


Top Gear Rally

Produtora: Kemco
Desenvolvimento: Tantalus
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1 a 2

Chegando ao GBA com uma versão Rally, a série **Top Gear** novamente empolga os fãs de corrida. Entre as opções, é possível otimizar os carros para cada tipo de terreno e clima, além de treinar com obstáculos, simulando as provas reais. Como de costume, há os modos Time Attack, Practice e Versus para corridas entre dois jogadores com o Cabo Link.
Um aspecto divertido é o controle do carro. Sendo o jogo em 3D, é possível fazer meias voltas completas após errar alguma curva, ou





sair pela tangente e capotar. O problema é se chocar contra algum obstáculo fixo. A velocidade cai a zero e o carro empaca na hora! Frustrante!





Devido à monotonia das pistas e à falta de sensação de velocidade, a brincadeira fica entediante após algumas corridas. Quem já jogou **Enduro** no Atari sabe como é isso.
Curvas em U aparecem para animar a brincadeira de vez em quando, mas não o suficiente para manter o ritmo. Os cenários e os sons são de alto nível, caprichadíssimos, porém, não ajudam muito no resultado final.

JP Nogueira

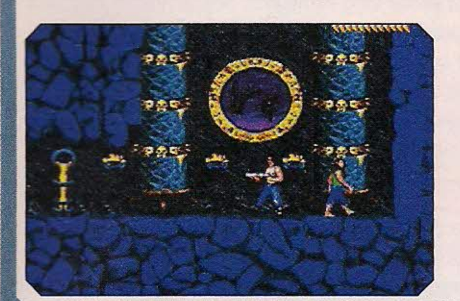
Onde está a velocidade e as pistas legais dos rallys? Com certeza, não estão neste game.

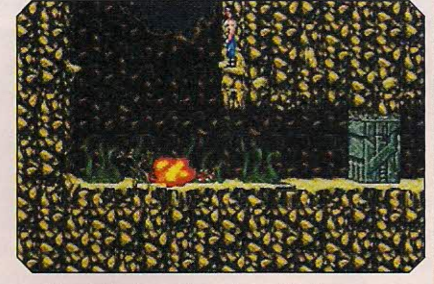


Blackthorne

Produtora: Blizzard
Desenvolvimento: Mass Media
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

Um dos jogos mais aclamados do Super Nintendo chega ao Game Boy Advance em uma versão com pouquíssimos aditivos e novidades. O estilo de **Blackthorne** continua o mesmo: os gráficos e o som são caprichados, mas um tanto ultrapassados. A jogabilidade é eficiente, com resposta rápida e facilitada. O nível de dificuldade é altíssimo, lembrando muito o de games antigões como **Flashback** e **Out of This World** (ambos sucessos do console 16 bits). Por tudo isso, a versão portátil de **Blackthorne** é uma ótima pedida, principalmente para os que não conheceram o original





e estão atrás de um jogo bem difícil para encarar. Quem já conhecia a versão antiga vai notar pouquíssimas mudanças. As únicas novidades são a extinção do sistema de Password, agora trocado pelo sistema de Saves com bateria interna, e a adição de Checkpoints em pontos específicos das fases. Com isso, a aventura ficou bem mais fácil do que a versão do Super NES, o que é um pecado em um game que era conhecido pelo alto grau de dificuldade. Se não fosse por esse defeito, merecia uma nota melhor.

NT

É um bom jogo, mas poderia ter mais novidades. Além disso, ficou mais fácil que o original.



Crash Nitro Kart

Produtora: Vicarious Visions
Desenvolvimento: Vicarious Visions
Gênero: Esporte (corrida)
Número de jogadores: 1 a 4

Parece que as produtoras resolveram pegar sucessos antigos, trocar os personagens e chamar de "lançamentos". **CNK** é um bom exemplo dessa prática. Crash e amigos foram seqüestrados pelo imperador Vilo e forçados a participar de várias corridas para salvar o planeta. O jogador escolhe entre vários personagens para correr por 12 circuitos, situados em vulcões, florestas e cidades futuristas. Cada pista possui foguetes e bombas, que são usados para acabar com os concorrentes. Notou semelhanças com **Mario Kart**? Pois é. Jogue se for fã, mas não espere muito.



JF

Seria uma reciclagem simplificada de Mario Kart? Acertou na mosca!



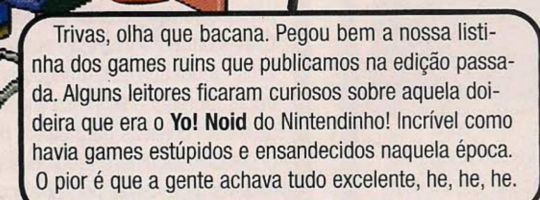


Linha Cruzada

Por Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella

Papinho de velho

Naquele tempo é que era bom...



Trivas, olha que bacana. Pegou bem a nossa listinha dos games ruins que publicamos na edição passada. Alguns leitores ficaram curiosos sobre aquela doideira que era o **Yo! Noid** do Nintendinho! Incrível como havia games estúpidos e ensandecidos naquela época. O pior é que a gente achava tudo excelente, he, he, he.

Você acredita que eu até me amarrava naquele entregador de pizza? Achava um barato o pula-pula dele! Mas concordo, como não existiam games em 3D na época, havia muita limitação. Grandes games eram reciclados e os criadores acabavam virando copiadores, regurgitando idéias de um jeito que só nos fazia dar risada. Não que isso não aconteça nos dias de hoje, né?

Hoje é pior, tudo é uma reinvenção do que foi feito há dez, quinze anos. No tempo do Nintendinho, as idéias eram originais! Não havia games anteriores para se copiar. Tá certo que tinha limitações técnicas, mas tudo cheirava à novidade, mesmo sendo muito parecido. **Yo! Noid** parecia com **Mega Man**, que era inspirado em **Super Mario**... Mesmo assim, era tudo bom demais para nós.

Opa! Peraí! Você está sendo duro como uma pedra, Rocha! Pelo menos 50% do que é produzido hoje pode ser considerado bastante original! É muito? Tudo bem, exagerei. Pelo menos 10% dos games atuais são diferentes de tudo o que já vimos nessa "longa estrada dos games". Mas responda com sinceridade: você era mais feliz naquela época? Se divertia mais do que hoje?

Pô, que pergunta! Quando eu era um moleque, não tinha que me preocupar com os fechamentos da **NW**, contas para pagar... Naquela época, um game não precisava ter muito para agradar. Se tivesse uns personagens engraçadinhos e um monte de fases difíceis, estava ótimo. **Totally Rad** era assim, lembra? **Mario 2**, o próprio **Yo! Noid**...

Totally Rad, esse você desenterrou! Lembro-me dele, mas nunca fez muito a minha cabeça. Isso me faz lembrar de **The Immortal**! As fases eram curtinhas e quase não havia inimigos para se enfrentar, mas era tão difícil que quando terminei o jogo, deu vontade de abraçar o mundo inteiro...

Senti a mesma coisa quando passei do Technodrome no primeiro **Turtles**... ou quando derrubei o chefe final no **Predator**. E como sofri com **Shadowgate**, **Mega Man 2**, **Ninja Gaiden 3**... É incrível como os games antigos tiravam nosso sono de uma maneira diferente dos games de hoje...

Você fez tudo isso mesmo, Rochinha? Ultimamente só vejo você reclamando que encalhou, que desistiu porque o game é difícil... você tá meio enferrujado, meu velho. Será que batia esse bolão todo no passado? Me lembro que você sempre me atrasava na terceira fase do **Battletoads** do NES...

Deixa disso que agora me veio uma questão importante: esses games antigos eram mesmo tão legais? Ou será que estamos iludidos e a nossa vida é que era melhor quando éramos crianças?

Naquele tempo havia jogos bacanas, mas também um monte de porcaria. Hoje em dia é igual. Talvez exista mais porcaria do que antes, mas ainda dá para se divertir com um joystick na mão. Não sei se nossa vida era melhor, mas pelo menos eu tinha menos obrigações... só a lição de casa.
Agora vou desligar que estou quase descobrindo quem foi o pilantra que tatuou esse **XIII** no peito do cara! Tenho que terminar o jogo para entregar logo o texto assim você parar de me cobrar...

Tá certo, joga aí. Eu vou ficar aqui com **Super Mario 3** no meu Advance. Panela velha é que faz comida boa mesmo...

TOP 5

Quais jogos dos tempos do NES mereceriam ressuscitar no Cube? Separamos cinco que adoraríamos jogar. Pena que eles não existem...

1 Arkanoid
Uma bola é rebatida na tela por uma barra horizontal. Em uma nova versão, que tal várias bolas e algumas barras verticais, tudo em 3D?

2 River City Ransom
Existem muitos jogos de briga, mas não com o humor deste aqui. Que tal uns sushis para recarregar as energias? Pelo menos saiu no GBA.

3 Gargoyle's Quest
Demônios, gárgulas... vários games trazem esses elementos, mas quem jogou este sabe qual é a diferença. Que tal ver isso tudo no Cube?

4 Elevator Action
Entre no elevador. Atire no lustre. Saia do elevador. Mate o bandido. Roube os documentos. Repita. Do que mais você precisa para ser feliz?

5 Maniac Mansion
Já que a seqüência (Day of the Tentacle) saiu apenas para PCs, a LucasArts poderia pensar nos jogadores que não conheceram essa pérola...



NINTENDO GAMECUBE
Prepare-se para a double diversion com o torneio de...
MARIO KART Double Dash!!
Ao comprar o jogo Mario Kart de Nintendo GameCube nos pontos de venda autorizados (ver lista no final), você ganha três entradas para participar do torneio de Mario Kart Double Dash de Nintendo GameCube.
Data: sábado, 13 de dezembro de 2003
Lugar: Hotel Meliá Confort Paulista
Endereço: Rua Haddoke Lobo, 294, Cerqueira César, São Paulo
Categorias
5 a 8 anos 11:00hs
9 a 13 anos 14:00hs
14 ou mais 17:00hs
Prêmios por categoria:
Primeiro lugar 1 Game Boy Advance SP + 2 jogos GBA
Segundo lugar 1 Game Boy Advance SP
Terceiro Lugar 2 jogos de GameCube
Inscrições:
Enviar por mail:
Nome, idade, telefone, celular, nome da loja onde adquiriu o jogo.
e-mail: r.gomez@motta-int.com
Aos cuidados de : Rafael Gómez / Nintendo Latinoa-
Pontos de Venda autorizados